平成2年6月16日第三種郵便物認可

BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE 1994 12月号 DECEMBER

SOFT BANK MONTHLY

MEGADRIVE

ビープ! メガドライブ

540 YEN

1994年12月1日発行
(毎月1回1日発行)
第10巻12号通巻120号

セガサターン発売直前 総力特集号!

綴じ込み付録SPECIAL
LUNAR —ETERNAL BLUE—

MEGA-CD PRESS
リーサルエンフォーサーズII
大封神伝
ソウルスター

特報!
ソニック&ナックルズ
ぷよぷよ通

ストーリー オブ トア
豪血寺一族
エイリアンソルジャー
サムライスピリッツ

AM2研EXPRESS
どうなるセガサターン版
バーチャファイター2

ダブル特集!!

PART1 発売直前 セガサターン ファイナル・カウントダウン!!
バーチャファイターをはじめ年内発売ソフトを完全収録!!

PART2 レッツロックオン! スーパー32X

URN

32ビット・RISC−CPU2基と7つのプロセッサによる分散処理が、64ビット級の驚異的な処理スピードをもたらした。3Dポリゴン、1670万色以上のスーパーリアル画像、PCM32chのハイグレードサウンド、そして業務用アーケードマシンをはじめ、さまざまなジャンルで続々と発売される超強力なソフト群—。64ビット級の圧倒的なパワーを秘め、セガサターン、地球のゲームシーンに、遂に登場。

バーチャファイター・セガサターン・エターナルバトルのお知らせ 店舗大会/94年11月中旬〜94年12月中旬まで。地区大会/95年1月初旬（全国10地区） 全国大会/95年2月中旬(東京にて開催) ●お問い合わせは…お客様相談センター（フリーダイヤル：0120-012235）へ! バーチャファイター2・エターナルバトルも開催予定。

11/22発売
¥44,800

SEGASATURN

株式会社セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター 0120-012235 受付時間月〜金10:00〜17:00(除く祝祭日)

WELCOME TO THE NEXT LEVEL

32BIT

…キミのメガドライブ

メガドライブ用アップグレードブースター
SUPER 32X

スーパー32X 12月3日発売予定 16,800円

スーパー32Xはメガドライブに装着するだけで32ビットマシンに変身させることができるスーパーアイテム！
その秘密は、新開発チップSH2を2基搭載したことにより、高速演算処理、ポリゴン表現、32,000を超える色数、豊かになったサウンド…などなど。

驚異のハイグレードソフトが手頃な価格で充実!!

スペース ハリアー™

12月3日発売予定 4,980円

アーケードを沸かせた超人気ゲームをそのまま移植。

V.R. Virtua Racing DELUXE
バーチャレーシング デラックス

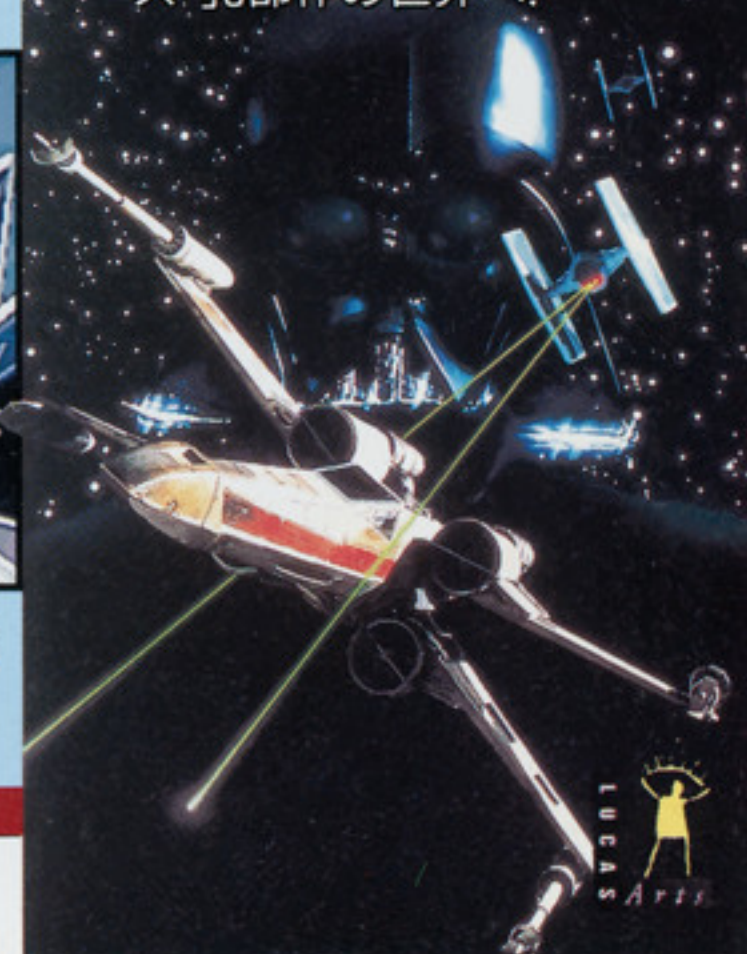
12月16日発売予定 8,800円

コース、車種、そしてCGが大幅にグレードアップ！
アーケード以上の興奮が…。

スターウォーズ® アーケード

12月3日発売予定 8,800円

アーケードの興奮を完全移植。
X-ウィングを繰り「スターウォーズ®」3部作の世界へ！

LUCAS Arts

アフターバーナー™ コンプリート

'95年1月発売予定 4,980円

進化した実際の戦闘システムを導入。
"アフターバーナーⅡ"を超えた3Dシューティング。

SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
フリーダイヤル 0120-012235 受付/月～金曜日：10時～17時（祝祭日除く）

の威力！

で体験できる…

スーパー32Xをメガドライブに装着すると…。

SUPER 32X

メタルヘッド

'95年2月　発売予定 価格未定

テクスチャーマッピング、ボクセルなど高度なCG映像で迫る、戦略性の高いロボット・アクション。

DOOM™ ドゥーム

12月3日発売予定
7,800円

己の肉体を信じて闘うのみ！滑らかで速い、超リアル3D空間で、話題を呼んだ名作が今よみがえる！

スーパー32X用ソフト 続々登場！	
スーパーモトクロス	迫力のCG映像による本物の興奮を！
36グレイテストホール	本格的3Dゴルフであのフレッドカプルスと勝負だ。
TEMPO	思わず踊り出したくなる楽しい音楽アクション！
MOTHER BASE	クォータービューの超リアル3Dシューティング。
サージカルストライクCD	リアルイメージのダイナミックさに驚愕！
ファーレンファイトCD	レスキュー隊員となって人々を救出せよ！
サイバー ブロール	進化した格闘アクションゲームが今ここに！
ステラー アサルト	高速ポリゴン・シューティング。
シャドー オブ アトランティス	3Dの画面構成が強烈な印象のアドベンチャー。

16BITから32BITに広がるメガワールド。

メガドライブ用アップグレードブースター
SUPER 32X

スーパー32X 12月3日発売予定 16,800円

コンパクトになった16-BIT高性能マシン

MEGA DRIVE 2
メガドライブ2

好評発売中

メガドライブのニューハイパーアタッチメント

MEGA-CD 2
メガ-CD2

※MEGA-CD2のシステムには、別売のメガドライブ2かメガドライブが必要です。

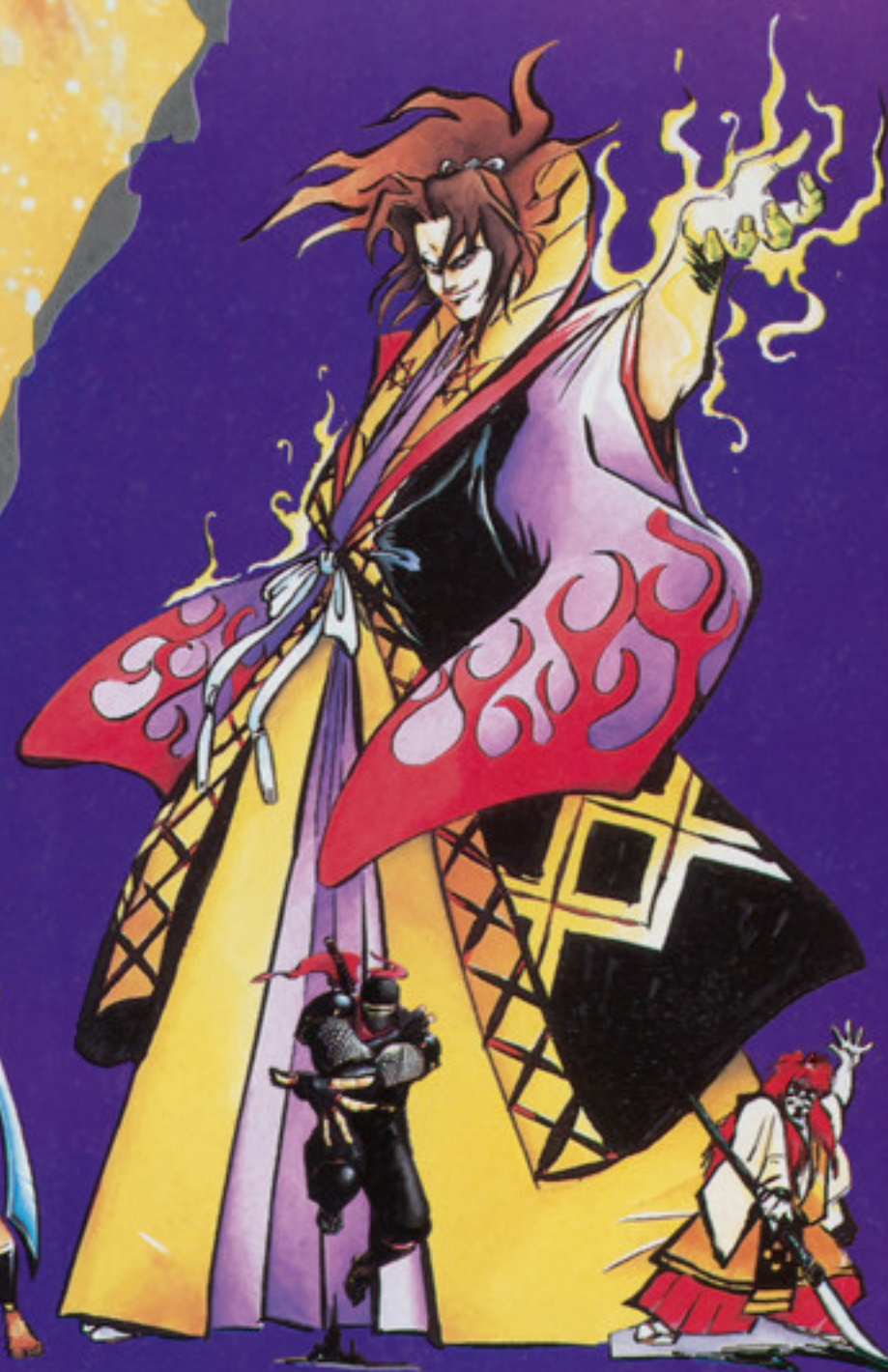
好評発売中 29,800円

※表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。

WELCOME TO THE NEXT LEVEL

MD

刀対刀の激烈バトル、火花が散るぜ侍魂！

SAMURAI SPIRITS
サムライスピリッツ

斬る、走る、蹴る、にらみ合う。天変地異に揺れる暗黒の時代に、
天下無双を競う11人のサムライが集まった。
個性的な剣術と迫力満点のアクションに加え、つば競り合いや秘
技真剣白羽取りなど、臨場感あふれるバトルシーンを展開。
天草四郎時貞を倒すのは、いったい誰だ。また、VSモードでは
「天草」を含む12人からマイキャラが選択可能。

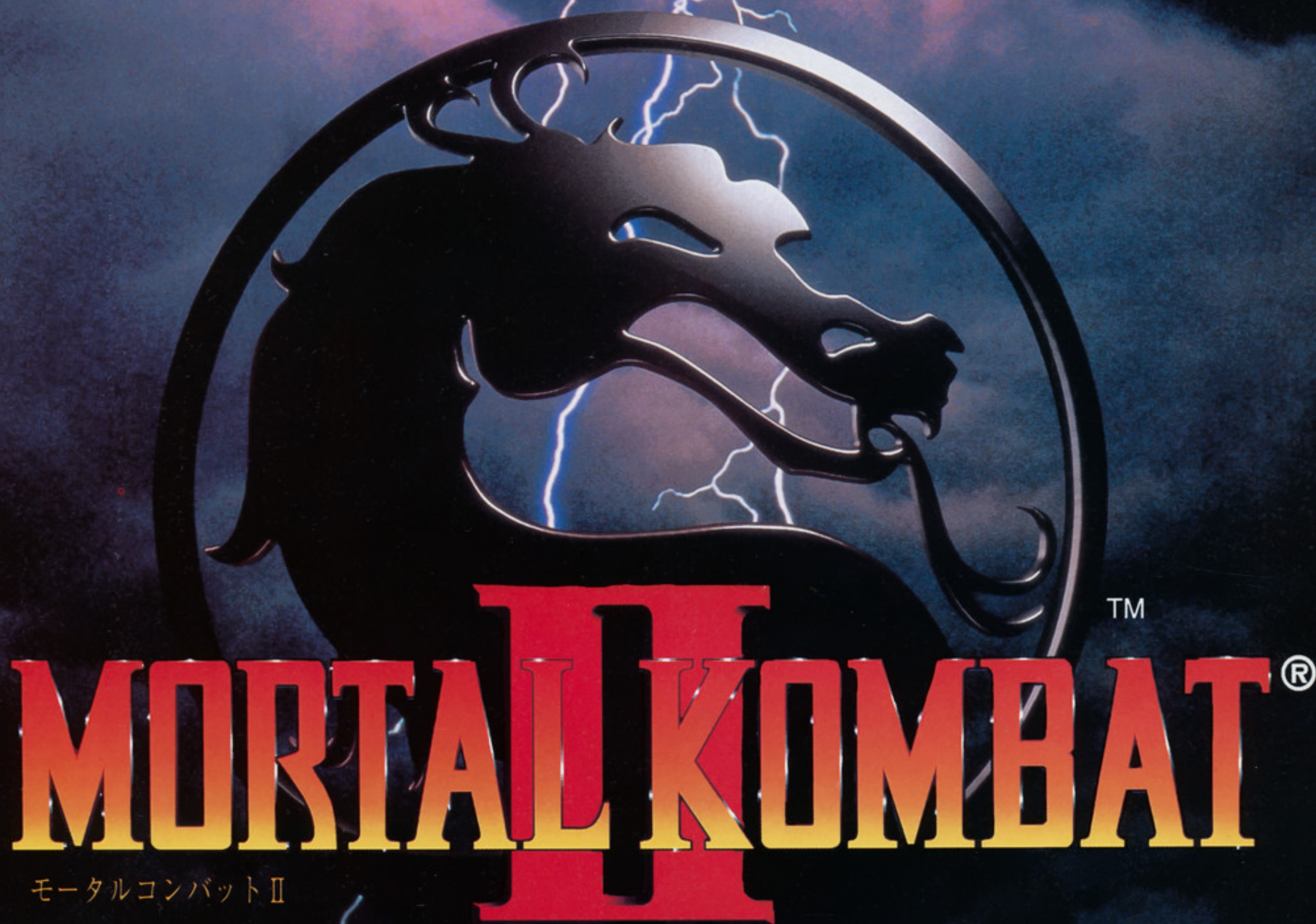
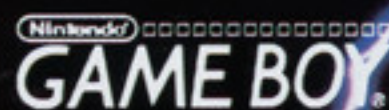
メガドライブ専用格闘アクションゲーム
11月18日発売予定8,800円

16 BIT
高性能マシン
MEGA DRIVE 2
メガドライブ2

メガドライブ用
アップグレード
ブースター
12月3日
発売予定
16,800円
メガドライブに
装着するだけで
32BITマシンに
変身！
SUPER 32X

SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス

神拳流伝、最強の布陣。

束の間の平安は終わった。最後にして最大の闘いの銅鑼が響く。
全世界を巻き込んだ驚異の格闘技ソフト。これは紛う方なきその正統の系譜だ。
敗者が最後に輝く美しさ、過激さを加えた技の数々。
究極の名はこのソフトにこそ相応しい。

MORTAL KOMBAT® II™

モータルコンバットII

究極神拳

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO	Nintendo GAME BOY	MEGA DRIVE	GAME GEAR
スーパーファミコン	ゲームボーイ	メガドライブ	ゲームギア
¥11,800(税別)	¥4,200(税別)	¥8,800(税別)	¥4,800(税別)
11月11日発売!	11月11日発売!	大好評発売中!	大好評発売中!

☎KOMBAT KALL 03-3730-9767

MIDWAY®

株式会社アクレイムジャパン〒144東京都大田区蒲田5-28-4 明治生命蒲田東ビル

Acclaim®

Victor

-CD WORLD

オリジナル・ストーリーを構築。これがアルティメイト・スター・ウオーズ・シミュレーターだ!!

STAR WARS REBEL ASSAULT
スター・ウォーズ　レベル・アサルト

映画のカットシーンを取り込んだ驚異の映像。
サウンドトラックそのままの、あの音楽。臨場感溢れる会話音声。

プレイヤーは反乱軍の新人兵士として、
地道なトレーニングから始まる全15ステージにトライ。
来たるべき帝国軍とのドッグファイトに備え、腕を磨け！
もちろん最終目標は"デス・スター"攻略。
フォースとともにあらんことを･･･。

好評発売中
¥8,800(税別)

牙を向け！剣を研げ！

SAMURAI SPIRITS™

対戦ゲームの歴史は、ここから塗りかえられる。

★プレイヤーは、12人の剣士の中から一人を選び、残った11人の剣士達と戦い、打倒天草四郎時貞を目指します
★ゲームはストーリーモードと対戦モードが用意されています。
★ストーリーモードは、12人の剣士一人一人に用意されており、ゲーム途中とエンディングにビジュアルシーンが用意されています。
★対戦モードは12人の剣士の中から好きなキャラクターを選んで友人と対戦する事ができます。

12月発売予定
¥8,800(税別)

360度 3D高速シューティング

SOUL STAR ソウルスター

紅蓮の星海へ向けて、復讐の刃が飛び立つ!!

★宇宙空間23エリア、要塞内部17エリア、計40エリア。
★画期的な変形システムを取り入れ、様々なバリエーションを見せる地形。
★ポリゴンアニメーションによるスピード感溢れる迫力のビジュアル。
★操縦及び標準武器の操作、スペシャルウエポンの操作及びパワー／シールド転化を別々に担当し、より戦略性の高いプレイを楽しむことができる2人共同プレイモードを搭載。

12月上旬発売予定
¥8,000(税別)

発売元：ビクターエンタテインメント株式会社 〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1 日石渋谷ビル10F TEL. 03-3406-9133

ATLUS

MEGA DRIVE

SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

豪血寺一族

こうけつじいちぞく

弱きもの“豪血寺”の名を語るべからず。

世界三大財閥の一つ「豪血寺財閥」……
豪血寺は一族の頭主を五年ごとに行われる格闘技大会によって決めるという。
これには豪血寺の血統のものであれば誰でも参加できる。
あれからまた五年……
次期頭主の座をめぐり、豪血寺の血を引くものが
世界から集い合う……

- ★これが欲しかった！PRACTICE(トレーニング)モード&カラオケモード
- ★コンシューマオリジナルのエンディングビジュアル！
- ★1ライフメーターで何人まで倒せるか！ライフアタックモード(スーパーファミコン・オリジナル)
- ★2チームに別れて団体戦のバトルロイヤルモード(メガドライブ・オリジナル)

スーパーファミコン版 好評発売中！
24メガ 価格¥10,500(税別)

(画面はメガドライブ版のものです)

メガドライブ専用カートリッジ 24メガ
11月18日発売！
価格¥9,800(税別)

「流星野郎のゲーム業界裏情報」 ON AIR
関東エリア：ラジオ日本(1422kHz) 毎週土曜日24:30~25:00
関西エリア：ラジオ関西(558kHz) 毎週金曜日22:30~23:00

アトラス・テレフォンサービス ☎03(5261)2356 毎週月曜・水曜日の15:00~18:00(祝日除く)
※ウラ技に関する質問にはお答えできません。※電話番号はお間違えのないようにおかけください。

スタッフ募集中！(職種)1.ゲームデザイナー(企画) 2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.店舗スタッフ
※経験2年以上の方 詳しくはお気軽にお電話でお問い合わせください 採用担当/牧野 ☎03(3235)7802

株式会社アトラス 〒162 東京都新宿区津久戸町3-12

PC-98シリーズ　DOS/V　Macintosh　FM TOWNS

SOFT BANK

パーソナル・コンピュータ
ゲームマガジン　ゲームブラスト

GAME BLAST

創刊第2号
好評発売中
毎月8日発売
特別定価630円(税込)

特集1 格闘アクション新時代をリアルファイターに聞く

格闘ゲームの咆哮

正道会館・佐竹雅昭／全日本キック・前田憲作／リングス・前田日明

特集2 競走馬からゴキブリまで

あなたにも飼える電脳生物

新作NEW WAVE
ブランディッシュ3
銀河英雄伝説IV
紺碧の艦隊
パワードール2
クラシックロード3
ラグナレック

RPG復活宣言
ウィザードリィCDS

初心者のための定番ゲーム講座
シムシティ2000

メーカー騒動録原始人がゆく第2歩
(株)アローマイクロテックス

特報
アートディンク最新作 HR2／信長の野望～天翔編
発売日決定! セガサターン

THE REVIEWS

PC-9821
RETURN TO ZORK
Microsoft Flight Simulator Version 5.0
ストライクコマンダー

PC-98シリーズ
ルナティックドーンII
ハイリワード

Windows
Lode Runner

DOS/V
Battle Bugs

FM TOWNS
スーパーストリートファイターII

Macintosh
The Manhole

セガサターン
バーチャファイター

他総勢28本

特別付録

特別付録　3.5" ディスク2枚組　PC-9821専用
アローン・イン・ザ・ダーク2 体験版

ソフトバンク株式会社／出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 TEL03-5642-8100.8101：販売局

SEGA SATURN MAGAZINE

「セガサターンマガジン」

定価540円（税込）
お近くの書店でご予約
お買い求め下さい。

次・世・代ゲーム雑誌もNEXT GENERATION!!

11月17日発売!

セガ次世代
ゲームマシン
セガサターンの情報を
パーフェクト・サポート

特集1
セガサターン本体徹底解剖!

特集2
バーチャファイターCOMPLETEマスター

セガサターン新作SCRAMBLE
ワンチャイコネクション／真説・夢見館／クロックワークナイト
麻雀悟空 天竺／TAMA／MYST／GOHTA／デイトUSA

セガサターン全ソフト50+α完全紹介!

SOFT BANK ソフトバンク株式会社／出版事業部

サターン計画、V宣言。

次世代32ビットセガサターンシステム完全互換機登場。

V宣言 その1

驚異の高精細映像&リアルサウンド。

ビクターVサターンは32ビットRISC CPUを2基搭載。高速3Dポリゴン、1670万色フルカラー表現など、未体験のスーパーグラフィックが目を奪う。さらにPCM 32チャンネルを採用、Vサターンならではの迫力あるサウンドがあなたの感動を増幅する

V宣言 その2

ビデオCDなどマルチメディアへの発展も可能。

ゲームだけではなく、様々なマルチアミューズメントへと展開していくのがサターン計画。音楽ソフトや教育ソフト、さらにビデオCD対応（近日発売のオプション・ユニットが必要です）など、その可能性は次々とひろがっていく。

Victor
MULTI ENTERTAINMENT SYSTEM RG-JX1
V-SATURN
POWER OPEN ACCESS

V宣言 その3

人気のアーケードゲームもゾクゾク登場!

Virtua Fighter

バーチャファイター
業務用で大人気のCG格闘ゲームがオリジナルモードを加えてパワーアップ。

クロックワーク ナイト
〜ペパルーチョの大冒険・上巻〜
おもちゃの国の人気者になって、さらわれたチェルシーを救いに行こう。

真説・夢見館
扉の奥に誰かが…
メガCDの「夢見館の物語」が新作ストーリー&マルチシナリオで進化した。

ゲイルレーサー
あのラッドモビールに、2Pモード・ポリゴン敵車等の新要素を追加。

Victor
JVC
※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。
Amusecation
遊んだ方が、わかりあえるね。

こんなワクワクしたことない。

菅野美穂

次世代ヴァーチャル・ゲームマシン
ビクターV・SATURN誕生

RG-JX1（11月下旬発売）COMPACT disc
標準価格は設けておりません

日本国内において販売されている、このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

VICTOR CREATES IT. ビクターへのお問い合わせ、カタログ請求は、型名及び住所、氏名、電話番号をご記入のうえ…[ビクターお客様ご相談センター] 東京：〒113 東京都文京区本郷3丁目14-7 ビクター本郷ビル TEL.03-5684-9311 大阪：〒543 大阪市天王寺区小橋町10-16大阪ビクタービル TEL.06-765-4161 RG係へ。

日本ビクター株式会社

独占ナマ授業。

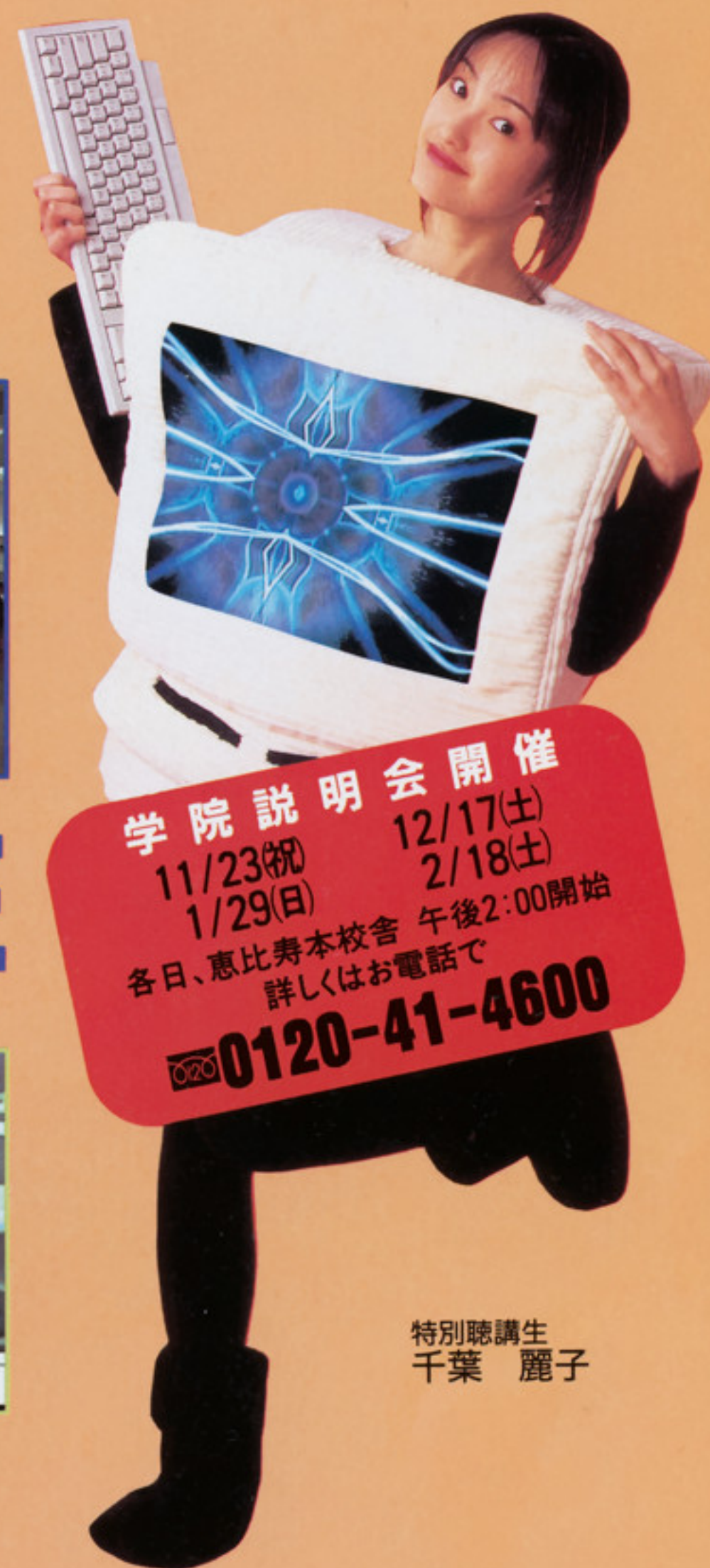
'95年度生募集中

真のプロフェッショナルは、現場を体験しなければ育たない。
だから、アミューズメントメディア総合学院は、第一線の制作現場で
多彩な授業を展開。ナマの雰囲気、プロの実力がダイナミックに
体験できます。まさにエンターテイメント最先端。
きっと君は時代の先をいく。

ポニーキャニオン映像事業本部
マルチメディア事業部

マックレイ

NECショウルームC&Cプラザ

CAMPUS LIFE

学院説明会開催
11/23(祝)　12/17(土)
1/29(日)　2/18(土)
各日、恵比寿本校舎　午後2:00開始
詳しくはお電話で
0120-41-4600

特別聴講生
千葉　麗子

フジサンケイグループ
株式会社ポニーキャニオンがサポートします。

アミューズメントメディア総合学院

次代のムーブは、君たちが創る！

コンピュータゲーム・クリエイター科
(2年制)　定員:100名
【デザイン、シナリオ、プログラム、サウンド】
現役の一流ゲームクリエイターが実践的かつ総合的に指導。次代のプロフェッショナルを育成。

ゲームグラフィック・CGアニメーション科
(2年制)　定員:100名
[コンピュータアニメ、キャラクターデザイン、CGデザイン]
最新のテクノロジーを指導し、3Dの立体アニメなどを実習。新映像時代のスペシャリストを養成。

声優タレント科
(2年制)　定員:100名
現役トップクラスの声優を講師に迎え、基礎から実践的なテクニックまで総合的に指導。デビューオーディションまでバックアップします。

東京・恵比寿本校舎
JR山手線恵比寿駅・地下鉄日比谷線恵比寿駅より徒歩約5分　東急東横線代官山駅より徒歩約3分

学院案内無料進呈
●申込方法:官製ハガキに1.住所 2.氏名 3.年齢 4.学校 5.学年 6.電話番号 7.志望学科を明記の上、下記の宛先までお申し込み下さい。
●あ て 先:〒150東京都渋谷区恵比寿南3-2-13 アミューズメントメディア総合学院　メガドライブ A-⑪係

特別奨学生制度、産経新聞奨学生制度有り、

恵比寿本校舎住所:〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-2-13 ☎03-5721-4151

CONTENTS

Act Against AIDS 勇気と愛気

カバーイラスト・伊川英雄 カバーデザイン・渡辺 縁

SHOP DATA ゲームソフト売上げ TOP15

MEGA DRIVE / MEGA-CD / GAME GEAR

MD、CD、GGソフトの売上げ動向をANALYZE//

今月は秋の新作ラッシュで久々に話題作の活躍が目立ってる感じがするけど、"超目玉作品"と言えそうなソフトが不在なのは、ちょっとさびしいところかな。いよいよ今月発売されるセガサターン。スタート時の売れ行きと今後の影響に注目だね。

1位 前回1位 **ラングリッサーII**
メサイヤ／'94年8月26日発売／9,800円／SLG／16M＋B・5
3917 POINTS
先月に続き好調な売りを続けている「ラングII」。再販も順次かかってるからまだの人は買いだぞ。

2位 NEW SOFT **幽☆遊☆白書～魔強統一戦～**
セガ／'94年9月30日発売／8,800円／ACT／24M
2053 POINTS
おなじみトレジャーの最新作は人気漫画の格闘ゲーム。原作ファンもどっぷりハマれるデキだ。

3位 NEW SOFT **モータルコンバットII～究極神拳～**
アクレイムジャパン／'94年9月9日発売／8,800円／ACT／24M
1148 POINTS
さらに過激になって帰ってきた最新作が国内初移植で登場。より多彩な演出に対戦も燃えるぞ。

4位 NEW SOFT **魂斗羅　ザ ハードコア**
コナミ／'94年9月15日発売／9,000円／ACT／16M
1055 POINTS
コナミの底力を見せつける1本。各キャラもニクイね。

5位 NEW SOFT **スター・ウォーズ レベル・アサルト**
ビクターエンタテインメント／'94年9月22日発売／8,800円／SHT／CD
776 POINTS
CDならではの映像が目白押し。名作の感動が蘇る？

6位 NEW SOFT **キャプテン翼**
テクモ／'94年9月30日発売／7,800円／SPT&SLG／CD
752 POINTS
他機種でも人気の秀作がCDに。膨大なアニメに感動？

7位 前回 － **ソニック・ザ・ヘッジホッグ3**
セガ／'94年5月27日発売／5,800円／ACT／16M
656 POINTS
「ナックルズ」の発売を前に購入者が増加。ついに完結？

8位 前回3位 **ぷよぷよ**
セガ／'93年3月19日発売／3,500円／PUZ／2M(GG)
603 POINTS
GG所有者はやっぱり持ってる1本？「通(2)」も期待。

9位 NEW SOFT **剣勇伝説YAIBA**
セガ／'94年9月9日発売／3,800円／ACT／4M
752 POINTS
盛り沢山なゲーム展開が○。原作ファンにもオススメ。

10位 前回8位 **魔導物語II～アルル16歳～**
セガ／'94年5月20日発売／5,500円／RPG／4M+B・4
505 POINTS
I、IIあわせて人気のGG定番。完結編のIIIももうすぐ。

順位	前回	タイトル	ポイント
11位	前回4位	Jリーグ GGプロストライカー'94 セガ／'94年7月22日発売／4,800円／SPT／4M+B・1	488POINTS
12位	前回14位	タントア～ル セガ／'94年4月22日発売／3,800円／ETC／4M(GG)	475POINTS
13位	前回 －	エコー・ザ・ドルフィン2 セガ／'94年8月26日発売／6,800円／ACT／16M	444POINTS
14位	NEW SOFT	モータルコンバットII～究極神拳～ アクレイムジャパン／'94年9月9日発売／4,800円／ACT／4M(GG)	417POINTS
15位	前回2位	シャイニング・フォースCD セガ／'94年7月22日発売／7,800円／RPG／CD	381POINTS

※上記ランキングは以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は9月1日～9月30日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●TOYSHOPヤマシロヤ●メッセサンオー●大阪J&Pテクノランド●ソフマップ●シータショップ溝ノ口●ブルート●ラオックス　ザ・コンピュータゲーム館●わんぱくこぞう

SHOP DATA ビデオゲーム TOP5

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新ビデオゲームの人気者をTELL YOU//

AMショーで話題をまいた「バーチャファイター2」が、いよいよゲームセンターに登場するぞ。まずは、P.106からのAM2研Expressのコマンド表を覚えて対戦に臨んでほしいな。もちろん、各社の話題作も続々登場予定。年末はアーケードで燃えろ！

3 バーチャコップ
AM2研の放つ最新作は好評稼働中。お手軽で爽快だぞ。

CHECK GAME!

5 豪血寺一族2
異色の格闘ゲームの最新作。新キャラが楽しすぎ！

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	1	バーチャファイター	セガ
2	2	THE KING OF FIGHTERS'94	SNK
3	－	バーチャコップ	セガ
4	3	スーパーストリートファイターIIX	カプコン
5	－	豪血寺一族2	アトラス

★調査協力店●キャンディ東大阪●プレイシティキャロット巣鴨店●ゲームファンタジア渋谷店●ニュー光●タイトー・イン・スタジアム101・パイ・ロサ

USER DATA 移植希望ゲーム TOP20

ARCADE GAME PC GAME OTHERS

メガドラユーザーの移植希望をCALL OUT!!

発売日が12月3日、価格は16,800円に決まったスーパー32X。今後は32Xのほうで、移植作の隠し玉が出てきそうな感じだから、余裕があれば本体は購入しておきたいところだよね。今月は移植作は1回休みだけど、意外な作品が出てくるかもよ?

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア FC他	52
2	2	スーパーストリートファイターII X	カプコン VG	43
3	17	THE KING OF FIGHTERS'94	SNK NEO・GEO	38
4	8	ヴァンパイア	カプコン VG	36
5	3	ソニックドリフト	セガ ゲームギア	32
6	10	スタークルーザーII	アルシスソフト パソコン	31
7	4	スナッチャー	コナミ パソコン他	30
8	7	龍虎の拳2	SNK NEO・GEO	23
9	14	バーチャファイター	セガ VG	22
10	12	エイリアンVSプレデター	カプコン VG	21
11	―	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス FC他	20
12	20	ウルフファング	データイースト VG	19
13	5	極上パロディウス	コナミ VG	18
14	9	ああっ女神さまっ	バンプレスト パソコン	17
15	6	天地を喰らうII	カプコン VG	16
16	―	対戦ぱずるだま	コナミ VG	15
17	16	魔導物語シリーズ	コンパイル パソコン他	14
18	11	プリンセスメーカー	ガイナックス パソコン	13
19	―	レイフォース	タイトー VG	11
20	13	ワールドヒーローズ2 JET	ADK NEO・GEO	10

3 THE KING OF FIGHTERS'94

今後は移植契約予定がなくなったSNK作品。残念無念?

10 エイリアンVSプレデター

海外では早くも32Xで登場が発表された作品。日本はどう?

※画面はアーケード版のものです

USER DATA 待望の新作ゲーム TOP15

COME ON! NEW MD CD SOFT

発売前のメガドラ人気ソフトをCATCH UP!!

ここにきて、32Xのタイトルも着実に伸びてきているけど、今回は「ぷよぷよ通(2)」が、いきなりブッチギリのトップに登場だ! 約2年ぶりの新作登場への期待度は、かなりのものがあるみたいだね。またまたロングセラーになりそう?

1位 前回 ― ぷよぷよ通(2)

コンパイル/12月2日発売予定/6,800円/PUZ/16M

498 POINTS

早くも完全移植で登場!
ゲーセンで早くも人気者の「ぷよ通(2)」が、電光石火の速さで(?)メガドラに登場。MD版ならではのオマケもお得だぞ。

2位 前回 1位 LUNAR ETERNAL BLUE

ゲーム アーツ/12月22日発売予定/9,800円/RPG/CD

333 POINTS

発売日も決定!
いよいよメガCD最後の大作RPGの発売も間近に。今回は初回分には特別音楽CDもつく予定だから、ファンの人は買い逃すな。

3位 前回 3位 サムライスピリッツ

ビクターエンタテインメント/2月発売予定/8,800円/ACT/CD

188 POINTS

CDの魅力たっぷり!
最後のNEO・GEO大作移植になりそうなこの作品。CDの特性を生かした作りで本物に迫る迫力を再現してるぞ。要注目だ。

※上のデータのポイントは10月号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	5	ストーリー オブ トア	セガ/12月9日	182
5	6	魔導物語 I	コンパイル/来春予定	149
6	4	餓狼伝説SPECIAL	ビクターエンタテインメント/2月予定	145
7	8	V.R.Deluxe	セガ/12月16日	137
8	9	サムライスピリッツ	セガ/11月18日	122
9	7	サージングオーラ	セガ/発売日未定	114
10	12	豪血寺一族	アトラス/11月18日	104
11	15	エイリアンソルジャー(仮)	セガ/発売日未定	86
12	―	AfterBurner Complete	セガ/1月予定	55
13	11	メタルヘッド	セガ/発売日未定	54
14	―	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	セガ/1月予定	49
15	―	STARWARS Arcade	セガ/12月3日	48

CHECK!

7 V.R.Deluxe

今回はリプレイがさらに充実してる32X版。新コースも◎。

13 メタルヘッド

ついにゲーム画面もできてきた32Xの期待作。マニア注目!

SEGA SATURN 移植希望 TOP20

USER DATA / NEXT LEVEL

セガサターンへの移植の期待作はこれだ!!

先月から始めたセガサターンのデータ関係。とりあえず、発売当初は「バーチャファイター」が注目の的になってるけど、今後はここにある移植ものが重要な意味を持ってくるはず。1年後にここの表のどれぐらいが実現してるか、今から予想するのも楽しいぞ?

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	2	ヴァンパイア	カプコン VG	94
2	1	スーパーストリートファイターII X	カプコン VG	66
3	7	THE KING OF FIGHTERS'94	SNK NEO·GEO	53
4	3	リッジレーサー	ナムコ VG	41
5	11	ウイングウォー	セガ VG	33
6	14	プリンセスメーカー2	ガイナックス パソコン	22
7	5	極上パロディウス	コナミ VG	21
8	―	真サムライスピリッツ	SNK NEO·GEO	20
9	―	ソニック・ザ・ヘッジホッグ シリーズ	セガ メガドライブ他	19
10	―	ポリスノーツ	コナミ パソコン	18
11	4	ファイナルファンタジー シリーズ	スクウェア FC他	17
12	―	デザートタンク	セガ VG	16
13	18	レイフォース	タイトー VG	15
14	8	シャイニング・フォース シリーズ	セガ メガドライブ他	14
15	12	スタークルーザーII	アルシスソフト パソコン	12
16	6	ダークエッジ	セガ VG	11
17	15	ああっ女神さまっ	バンプレスト パソコン	10
18	―	ぷよぷよ通(2)	コンパイル VG	9
19	―	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス FC他	8
20	16	バーチャコップ	セガ VG	7

2 スーパーストリートファイターII X

実現度40%(?)

カプコンが予定している格闘移植の正体は別? セガサターンなら完璧移植も可能だが。

5 ウイングウォー

実現度60%(?)

機種選択、ポリゴン戦闘機など、いかにも家庭用向きのこのゲーム。実現度は高い?

※実限度の表記は、編集部が独自につけた可能性の度合を示したものです。

SEGA SATURN 期待の新作 TOP15

USER DATA / NEXT LEVEL

発売前カウントダウン! セガサターンソフトの前人気をチェーック!!

11月22日の発売日も、もう目の前のセガサターン。今回はサードパーティーのソフトもランキング化してるので、順位のほうも結構充実してきた感じがするね。今月はセガサターンにタカラ他、各社の参入ソフトも発表されてさらに充実中。某大手C社も近日発表!!

1位 前回1位 バーチャファイター

セガ/11月22日発売予定/8,800円/ACT/CD

612 POINTS

うれしいオマケも満載!
移植作品ならではのオプションも充実していて、いろんな楽しみ方ができる「バーチャファイター」。隠し要素も満載らしいぞ。

2位 前回2位 デイトナUSA

セガ/4月発売予定/価格未定/RAC/CD

350 POINTS

初級コースも完成?
徐々に移植も進んできているセガサターン版「デイトナUSA」。今後は春に向けて急ピッチで開発も進みそう。期待!

3位 前回3位 真説・夢見館 扉の奥に誰かが…

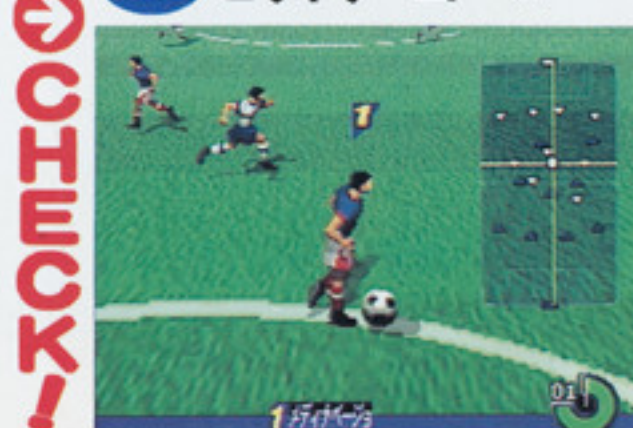
セガ/12月2日発売予定/7,800円/ADV/CD

243 POINTS

進化した演出の数々!
今回のセガサターン版はカメラワークはもちろん、シナリオも奥深くなってるので臨場感も抜群。でもこの顔は怖いかも?

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	―	重装機兵レイノス2(仮)	メサイヤ/発売日未定	158
5	4	シムシティ2000	セガ/発売日未定	130
6	―	ビクトリーゴール	セガ/発売日未定	119
7	5	ブルーシード	セガ/発売日未定	109
8	6	バーチャレーシング・サターン(仮)	タイムワーナーインタラクティブ/発売日未定	92
9	7	エコー・ザ・ドルフィン・サターン(仮)	セガ/発売日未定	81
10	―	三國志IV	光栄/発売日未定	79
11	―	ダービースタリオン(仮)	アスキー/発売日未定	68
12	14	グレイテストナイン	セガ/発売日未定	53
13	8	マジックナイトレイアース	セガ/発売日未定	52
14	―	慶応遊撃隊(仮)	ビクターエンタテインメント/発売日未定	47
15	―	A.IV.	アートディンク/発売日未定	45

→CHECK!

6 ビクトリーゴール

人気急上昇中のサッカーゲーム。リアルな空間が魅力的。

10 バーチャレーシングサターン(仮)

セガの移植とは違った味が楽しめそうな1本。完成を待て。

※上のデータのポイントは10月号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

新作ソフトお買い得一本勝負！

BEメガドッグレース

MEGA DRIVE　MEGA CD　GAME GEAR ゲームギア

（11月 8 日～12月 7 日）

VERY USEFUL FOR BUYING NEW RELEASE MD CD G.G. SOFT

BEMEGADOGRACE

ついにセガサターンが今月22日に発売されるけど、残念ながらセガサターンソフトの評価は今回ここには入れてないんだ。まだサンプルが不十分というのもあるけど、詳しくは11月21日発売予定の『セガサターンマガジン』を見て参考にしてね。今月はMDも豊作だ?

このコーナーの見方

このコーナーでは、発売予定のソフトを10段階評価で評価しています。及第点は7点ぐらいを目安にしており、4人の審査員の平均オッズが高いほうが、総合評価は高いことになります。なお、テストプレイは80%以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者の皆さん自身ですが、P.25からの読者評価コーナー「BEメ読者レース」を併用すれば、より効果的にソフト購入ができると思います。

ACT…アクション
SHT…シューティング
RPG…ロールプレイング
ADV…アドベンチャー
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
RAC…レース
PUZ…パズル
TAB…テーブル
A・RPG…アクションロールプレイング
VIC…バーチャルシネマ
PIN…ピンボール
QIZ…クイズ
ETC…その他

発売予定ソフト

1枠　発売中（10月18日発売）　ソニック&ナックルズ

DATA
- ●セガ●7,800円●ACT
- ●18M（MD）●制限コンティニュー制
- ●2人同時プレイあり

脅威のロックオンシステム

単体では「ソニック3」の続きが遊べ（全6ゾーン＋α）、「2」や「3」と合体すればナックルズでプレイ可能に。シリーズ完結編。

難易度：難　平均オッズ：8.0

2枠　11月18日発売　サムライスピリッツ

DATA
- ●セガ●8,800円●ACT
- ●24M（MD）●制限コンティニュー制
- ●2人対戦プレイあり

サムライMDに見参！

NEO・GEOで人気を博した剣術格闘ゲームがメガドラにも登場。世界の剣術家11人が対決する。5人を使うチームバトルもあり。

難易度：難　平均オッズ：6.0

REVIEWERS

Game Beginner Girl　青山ようこ

ボーッとしているうちに、次世代機の時代になってしまいました。なのに、KOFだ、真サムスピだと買っていたらお金が……。バーチャファイターとセガサターンのためにに食費とゲーセン代を削るしか（泣）。

ソニック&ナックルズ：8
最初は「なにこれぇ!?」と思ったけど、じつは超画期的なシステムだったんですね。「2」や「3」と合体させて遊んでみましたが、これがなかなか新鮮で脱帽！　ちなみに「ソダン」なんて他のソフトを差しても（笑）、ボーナス面がパズルとして遊べるのも楽しいな。ナックルズも◎。

サムライスピリッツ：7
業務用で続編が出てるけど、いまだにこっちも古臭さを感じないのはスゴイな。奥が深いながら、初心者も楽しめるという点は評価したいですね。完全移植を望むマニアでなければ、納得できるデキでは？　でも、アースクエイクって、いるとうっとおしいけど、いないと寂しい？

Foreign Game User　OLI-X光治

KPT BryceというMacのソフトを買ったんだけど、これがすごい。簡単にYES（って懐かしい）のジャケットみたいな絵が、3Dで描けちゃう。でもレンダリングに時間がかかるんで、パワーマックがほしいな。

ソニック&ナックルズ：7
ロックオンのアイデアは確かにスゴイけど、単体だと初心者にはムズすぎるし、「3」がないとセーブできないのは難点。それにステージ構成などは、従来のソニックと同じなので、新鮮味もあまりない感じ。BGMもポップで好みが分かれるけど、ソニック好きなら文句なく買いでしょ。

サムライスピリッツ：6
格闘ゲームはあまり遊ばない私だが、さすがにこれは個性が光る作品だね。でも、今やネオジオCDも出ちゃってる時期に、ようやく移植されても、イマイチ魅力に欠ける気もするなぁ。見た目は似てるが、なんだかだいぶ大味なゲームになってるし……。好きな人なら買い？

Game Mania Group　ハイローラーズ

パワーマックをついに購入。ビデオジョッキーになるべく、動画制作に力を入れていきたい。我が部屋にはモニターが6台あるが、数年後には5倍ぐらいの映像出力装置を揃えようと意気込んでる。（渋谷）

ソニック&ナックルズ：8
「3」と併用して（これ重要）プレイすれば、シリーズ最高傑作として10～9点の評価が与えられる。性格の違う各3キャラに対して、じつに巧妙なマップデザインがされており、やり込むほどに完成度の高さを感じる。「3」が納得できなかった人も、絶対納得できる1本だ。（ロ）

サムライスピリッツ：5
絵のデキはいいんだが、肝心の感覚がまったくと言っていいほど違う。削除された技も多すぎて、そのキャラ独特の戦い方ができなくなってるしのも難。これじゃ移植と言うにはツラすぎる。声も全部ないし、BGMもヘボい。天草が使えるのは対戦時のみってのもサービス不足。（作）

General Game User　ジャムおじさん

セガサターンは予約したので、発売が待ち遠しいけど、そろそろ電源の確保が気になってきたこの頃。次世代機がAC電源じゃないのは、せめてもの救いかな？　でも、スーパー32Xはやっかいそうだなぁ。

ソニック&ナックルズ：9
ゲーム序盤はそれほど魅力的に見えないけど、先に進むにつれて仕掛けが凝って楽しくなってくるね。特にナックルズは、滑空やよじ登りがでて快感だし、そのかわいさにもゾッコンだ。トラップも「2」ほどイジワルじゃないし、砂漠面などの演出も新鮮。「3」所有者は必携。

サムライスピリッツ：6
アースクエイクを削除し、SFC版よりキャラを大きくしているのはいいが、やはり拡大縮小機能がないのはシステム的にツライなぁ。胴輪切りとかも再現されてて、「おっ」とは思うけど、勝ちポーズのアップがなかったり、声が渇れてるのは×。天草使用もオマケ程度って感じだね。

3枠　11月18日発売
豪血寺一族

DATA
●アトラス●9,800円●ACT
●24M(MD)●無限コンティニュー制
●2人対戦プレイあり

精気を吸い取れ！
アーケードで話題をまいた異色の対戦格闘ゲームがメガドラで登場。8人の豪血寺一族が、次期頭目の座を目指し戦う。

難易度：普　平均オッズ：6.25

山ほどある格闘ゲーの中でも、特に個性的な1本ですね。やはり〝婆さんがいる〟のはポイント高い（のかなぁ？）。他のキャラも結構色モノっぽいし、グラフィックもかなり渋いので、ちょっととっつきにくいかも。でも中味は結構ノーマルです。2段ジャンプも、使うと面白いよ。　**7**

キャラの動きが少し軽いのは気になるけど、とにかくハチャメチャな感じがするゲーム。バランスとしてのハチャメチャさもさることながら、攻撃がガンガン決まる爽快感もスゴイかも。ゲームのツメは甘々だけど、ババアで吸って、サクサク進むのには楽しいかな。簡単なのも○。　**6**

アーケード版の大味感もきちんと移植されているメガドラ版だが、ほぼ同時期に発売されたSFC版と比べると絵は劣るし、声もボロボロなのはちょっと。陳・念の20段連続攻撃なんてムチャな技がしっかり決まるのも、賛否両論あるでしょ。「ストⅡ」を見た後ではう～んな感じ。（ロ）　**5**

アーケードでは「2」が稼働中だけど、あの完成度を見ちゃうと、やっぱり「1」のほうはツライ感じがするね。オプションの充実度や、練習モードは確かに親切だが、雑で、大味なまま、あのゲームを移植されても、どうもなぁといったところ。反応不可能なダッシュ投げもちょっと。　**7**

4枠　12月中旬発売予定
テクモスーパーボウル2 スペシャルエディション

DATA
●テクモ●9,980円●SPT
●16M(MD)●バックアップ(1コ)
●2人対戦プレイあり

さらにバージョンアップ！
アメフトゲームで定評のある同シリーズの最新作が登場。データは'92～'94年のものを収録。ゲームモードは3つ。

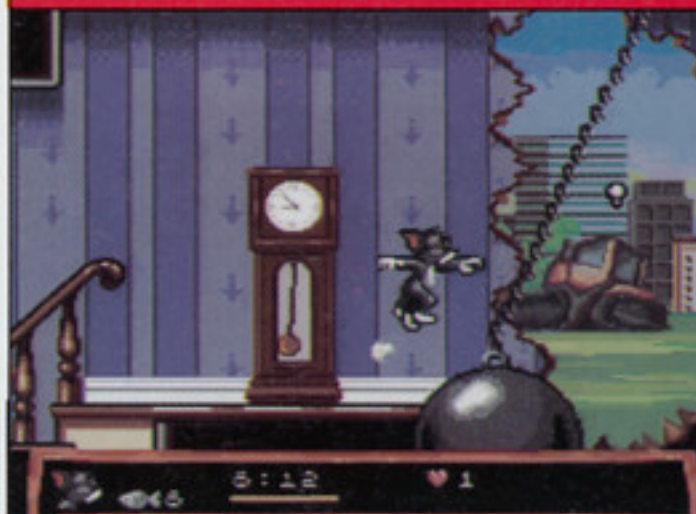
難易度：難　平均オッズ：7.0

以前からアメフト物は難しいと嘆いていた私ですが、今度はこのゲームも結構マニアックになってしまったんですね。フォーメーションもさらに細分化され、スポーツゲームというより、もはやSLGの域に達しちゃった感じ。マニアは堪能できそうだけど、初心者にはちょっとなぁ。　**7**

ゲーム画面を見ただけだと、どうも地味な感じのこのゲーム。でもこのゲームのウリは、要所要所に挿入されるデモのノリの良さにつきると思う。タイプ的には同社の「キャプテン翼」っぽいんだよね。前作より少々見にくい部分もあるけど、データが最新なのはうれしいでしょ。　**7**

基本的なシステムはほとんど変わっていないが、グラフィックやビジュアル面がかなり良くなってるな。実際のアメフトに近づいて、マニア色が濃くなったといえるが、3年分のデータが入っているのは、ファンとしてはうれしい限りだ。過去と今のチームで対戦できるのも◎。（作）　**7**

前作より選手の大きさが大きくなってるし、選手のオーバーなアクションも健在で、安心して遊べるアメフトゲームではある。データ画面で選手の顔写真がなくなってるとか、ハーフタイムでビジュアルがないとかは気になったが、データ的な充実度はサスガだね。上級者に。　**7**

5枠　12月16日発売
トムとジェリー

DATA
●アルトロン●8,800円●ACT
●8M(MD)●制限コンティニュー制
●2人同時プレイあり

なかよくケンカしない？
懐かしのTVキャラ、トムとジェリーが帰ってきた。家を取り壊されたトムとジェリーが、仲間のロビン救出に立つ。全8面。

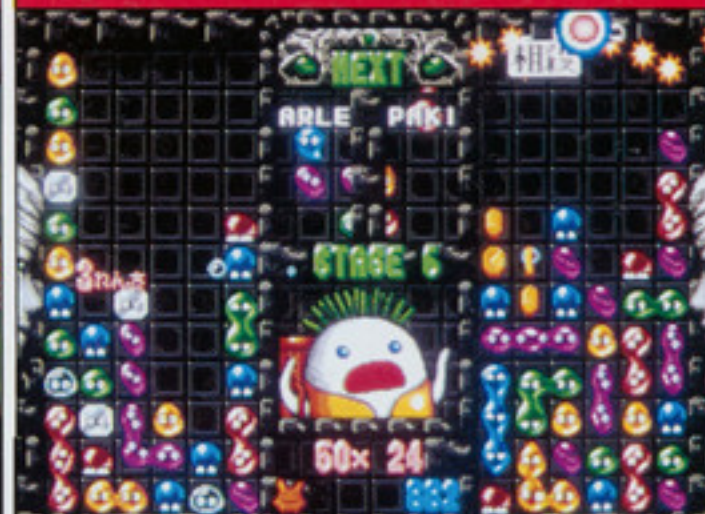
難易度：難　平均オッズ：4.75

キャラの動きもいいし、見た目の可愛さから「お子様向けかな？」なんてナメてかかったら甘かった。序盤からまったく進めないんだもの。決して複雑なトラップだらけじゃないんだけど、結構慎重な操作が要求されるのよね。トムならもっと、ガムシャラに行きたかったなぁ。　**6**

ちょっと今時のゲームとはいえない感じのゲーム。淡々と右に進むだけのゲームなんて、ファミコン時代の遺物みたいな懐かしさがあるね。特に主人公が画面の中央にいるもんだから、進行方向の画面が少ししか見えず、すぐに対応できないこともしばしば。落ち死にも多いなぁ。　**4**

トムとジェリーって、追いかけるんじゃなくて、一緒に進んでいくのな。操作性はまあ普通だが、ステージ構成が単調で、ただ長いだけなのはカンベンしてほしいぜ。だいぶ先に進んでも、やられるとまた最初からってのもヒドイ。当り判定も雑で、ちょっとツライよな。（作）　**4**

なんで今、トムとジェリー？なんて疑問はあるけど、ゲームのほうも、なんで今これ？なんて気がするなぁ。踏みつけ攻撃があるわけでなく、ただ避けて進むのが基本。キャラも動きが少なくて、紙ペラを動かしてるみたいなのもちょっとね。同じノリならGG版のほうが良かった？　**5**

6枠　12月2日発売
ぷよぷよ通(2)

DATA
●コンパイル●6,800円●PUZ
●16M(MD)●無限コンティニュー制
●2人対戦プレイあり

今度もMDがいの一番！
大ヒットした「ぷよぷよ」の続編がアーケード版に続いて早くも登場。総勢32人のキャラが、ぷよ地獄で再び対戦する。

難易度：普　平均オッズ：7.75

前作と較べて良くなったか悪くなったかは、人それぞれで違いそう。前作はいかに〝タメ〟で連鎖を作るかにかかっていたけど、今回は固ぷよの登場で、早めに連鎖しにいったほうが良さそうね。ゲームとしての質と自由度は確実に上がったけど、やや普通で中毒性は薄れたかも？　**8**

ネーミングセンスは「ふ～ん」って感じだけど(笑)、絵はきれいになってるし、モードも増えているしで、やっぱり楽しめるんじゃないかな。特に〝相殺〟があるおかげで、対戦時は初心者でも結構持ちこたえられたりするね。でも欲を言えば、1人用でもう1つモードがあればな。　**7**

対戦ぷよに通じているプレイヤー達ならとりあえず〝買い〟の1本。練り込まれた改良点は、レベルの高い勝負を約束してくれるだろう。固ぷよの存在は、やや初心者にはツラそうだが、超豊富なオプション設定で当分遊べそう。今回は声が全部入ってるけど、頑張ってるほう？（ロ）　**8**

まずは、この話題作がどの機種よりも先駆けて遊べるのはうれしいね。アーケード版にある4人対戦ができない分、充実したオプションでいろいろ遊べるのは◎。特に2個消し、6個消しなどのルールでやると、かなり違った感覚で遊べるよ。年末は、やっぱり必携なんじゃない？　**8**

7枠　11月11日発売
アフターハルマゲドン外伝 魔獣闘将伝エクリプス

DATA
- ●セガ●7,800円●RPG
- ●CD●要バックアップRAM
- ●1人プレイのみ

魔族が主役のRPG

パソコンなどで出ていた「ラストハルマゲドン」の外伝的RPG。世界が滅びた後の覇権をめぐり、魔族達が立ち上がる。

難易度：難　平均オッズ：5.5

設定の細かさ、斬新さ、そしてオープニングの物々しさ……。かなり異色な雰囲気とはいえ、そのあたりはいかにもパンドラボックスさんのゲームという気がします。セリフ回しとかに昔ながらの雰囲気が残っていますが、初心者には少々ツライかも。暗い設定が好きな人なら。 **7**

前作にあたる「ラストハルマゲドン」はもうかれこれ10年近く前のものになるけど、雰囲気自体はアレと同じ感覚だ。このテの設定が好きな人も多いだろうけど、古臭い戦闘シーンは工夫がないし、シナリオも後味がいいわけでもない。でも、食わず嫌いの人は意外とハマるかも？ **6**

操作自体はイラつかないが、エンカウントが3歩で会うなんて怒号だぜ。それにグラフィックがハンパで、かなりヘボイのは、どうしたことか。シナリオや雰囲気はいいんだが、それよりもアラのほうが目立ってハマれない。戦闘時のCDアクセスもミョーに長くて×だぜ。(作) **4**

前作のように108のプレートを集めるとかいった面倒臭さはないけど、設定や世界観などは、やや家庭用機向けにマイルドになってる感じだね。レベルアップして魔族を合体させるなど、メガテンの元にもなったシステムは健在だが、画面が洗練されてないのは×。全体的にツライな。 **5**

8枠　11月25日発売
リーサルエンフォーサーズII ザ・ウエスタン

DATA
- ●コナミ●9,800円●SHT
- ●CD●制限コンティニュー制
- ●2人協力プレイあり

今度は荒野のガンマン？

人気ガンシューティングの移植。銃非同梱タイプもあり(7,800円)。1873年、アメリカ西部で2人の保安官が立ち上がる。全5面。

難易度：難　平均オッズ：6.75

やっぱり銃でやらないと「リーサル」って気がしないですね。今回は西部劇なんだけど、悪人と一般市民の見分けがつきにくいのは、ちょっとツライかも。照準を合わせるのも結構難しいし、敵も手ごわいです。でもウエスタンというより、単に殺風景な画面に見えるのは私だけ？ **7**

ハッキリ言って絵が変わっただけのゲームなんだけど、それでもこの手のゲームが家で遊べるのはうれしいでしょ。今回はアーケード版にはない練習モードなんかもついてるし、お買得感はある感じだ。でも対ボス戦だけ、やたらと難しいのだけは勘弁してほしい。2Pがオススメ。 **6**

舞台は西部劇。そういや、飲んだくれの親父がえれえ好きだったっけな。で、まずはパッドでやってみたが、これが最悪。照準の移動速度が遅すぎて、クリアはムリに近い。どうせなら、2丁の拳銃を持って、ブッ放せれば、痛快だったが、それはないらしい。ちと残念。(渋) **7**

まずは前作と違って、好きな面から始められるのがうれしいね。画質がやや粗く、操作感もちょっと違う気がするけど、雰囲気自体はよく出てるんじゃないかな。BGMや効果音もCDっぽくっていいが、ボス面がやたらと長引いて、テンポが崩れるのは残念なところ。デキはいいが。 **7**

9枠　12月22日発売
ソウルスター

DATA
- ●ビクターエンタテインメント●8,000円●SHT
- ●CD●コンティニューなし
- ●1人プレイのみ

可変型戦闘機発信！

母星を滅ぼした異星人マーコイドを追い求め、巨大母艦トリーゴンから新型戦闘機アグレッサーが飛び立つ。3形態で戦え。

難易度：難　平均オッズ：7.5

この類のシューティングもずいぶん増えてきたけど、このゲームの場合、マニアックに見えて、じつはプレイしやすいのがいいですね。拡大縮小で迫る敵や、惑星や都市の美しいグラフィックは、次世代機なみで必見です。2P同時プレイでウマイ人と組むと、なお楽しいですよ。 **7**

相変わらずコアデザインらしい「質より速さ」的な画面。もう少しキレイでもいいんじゃないか、とも思うけど、それは贅沢ってもの。今回はゲーム内容が、珍しく日本のゲームっぽかったりするので結構とっつきやすくていいかも。敵と自分の位置がたまにわかりにくくなるのは難。 **6**

状況によって変形し、戦闘機、ヘリ戦車と3種類の操作感が楽しめるのが、とにかくいいぜ。拡大縮小もなんかすげーなめらかだし、BGMもカッチョよくてホレまくっちまうぜ。だが、難易度が高いのがタマにキズだ。2人で遊べば、連係プレイが楽しめるから、やるべし。(作) **9**

とにかく見せ場がタップリで、このテのマニアにはたまらないんじゃないかな。映画的には盛り上がるBGMや戦略性のある展開など、英語音声とともにドップリとハマれるね。コンティニューなしの難易度は少々難点だが、サンドウォームや「アキラ」風の人工衛星砲は必見。演出も◎。 **8**

10枠　11月11日発売
ソニック&テイルス 2

DATA
- ●セガ●3,800円●ACT
- ●4M(GG)●無限コンティニュー制
- ●1人プレイのみ

新キャラも続々？

「ソニック3」でおなじみのナックルズや、謎の新キャラも登場する人気シリーズ第2作。新アクションや新アイテムも満載。

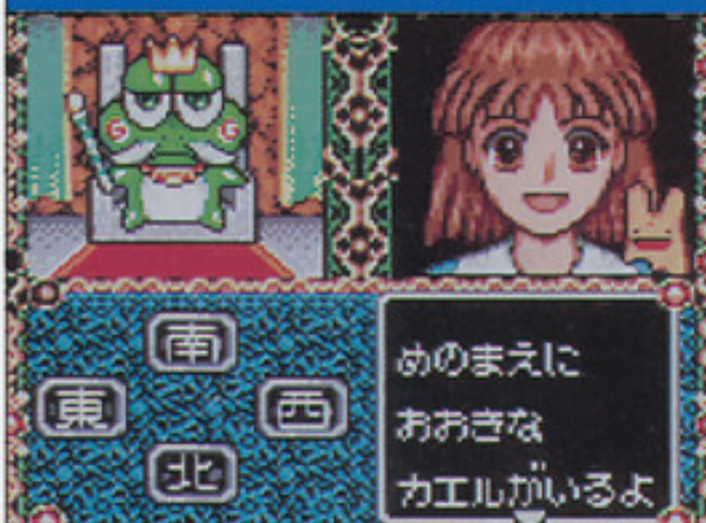
難易度：難　平均オッズ：6.0

ソニックと言えば、スピード感が特徴だけど、なぜかMDでやるより速く感じますね。でも、途中にある様々な仕掛けを楽しむ間もなく、ソニックが勝手にすっ飛んで行ってしまうような感じはちょっと……。今回は新アイテムも追加されてるから、我慢してノンビリプレイしてね。 **7**

このゲームがはたしてGG向きなのか、という点を抜きにすれば、GGならではの仕掛けなどがあって、結構よくできてると思う。でも、やっぱり画面は狭く感じるし、スクロールスピードに液晶がついてきてないのも気になる。お手軽だけど、イマイチ物足りないんだよなぁ。 **5**

メガドラ版「ソニック3」を題材にして、アレンジしてある作品だから、ナックルズも出てくる。GG版ならではの2段ジャンプを使ったテクニックや、トロッコを使って加速するアイデアは面白いんだけど、加速する時の不自然さはどうも気になる。ボスは前作よりいいが……。(ロ) **6**

能力の違うソニックとテイルスとで、違った遊びができるこのシリーズだが、スピード感はGG最速なんじゃないかな。バランス的に不満があったり、マップがスカスカしてて寂しいのはしょうがないとしても、まあまあ遊べるレベルではある。でも、敵キャラが少ないのは×。 **6**

11枠 11月25日発売
魔導物語III ～究極女王様～

DATA
- ●セガ●5,500円●RPG
- ●4M(GG)●バックアップ(4)
- ●1人プレイのみ

いよいよシリーズ完結?
古代魔導スクールを目指し旅を続ける15歳のアルルの前に、嫉妬に燃えるルルーが登場。ミノタウロス迷宮を抜けられるか?

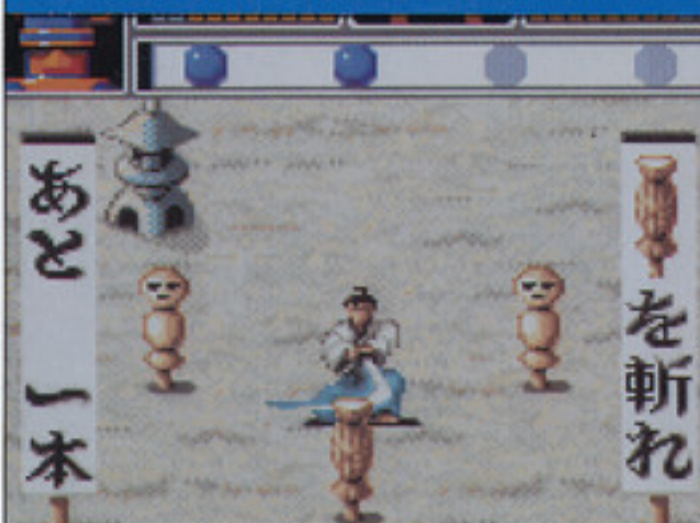
難易度 普
平均オッズ 7.75

〝アルルが脱ぐ〟って聞いた時「ああ、魔導もそういうゲームになってしまうのか」なんて心配したのも束の間。いざプレイしてみると、MSXの頃から変わらない怪しさが健在で一安心(?)。オートマッピングをはじめ、操作性も改良されてるので初心者もOK。カーくんも笑えます。 **8**

ノリや絵はあいかわらずな感じ。しゃべったりもするし、シナリオに実があるんだかないんだかわからない点も、前作までと同じ。今回はイベントも前より増えてて、さらに悪ノリしてる感じなので、ついていけない人がいるかも。とりあえず、ファンなら見逃せない1本かな。 **6**

基本システムは前作と似ているが、敵モンスターの出現シーンやアルルの表情変化など、細かい部分の演出がさらにパワーアップしてて感心させられる。今回は謎解きがやや難しくなっているが、GGでこれだけ遊べるRPGはそうそうないのも確か。職人気質が光る1本だ。(ロ) **8**

もとがMSXであったとはいえ、Ⅱ、Ⅲとちゃんと改良が重ねられてきているのは評価したいね。このシリーズのデキの良さは、ユーザーの評価からも保証付きだけど、今回はワープゾーンが増えてたり、隠し扉もあるので、マッピングが必要かも。アルルの顔も良くなっててグー? **9**

12枠 11月25日発売
イチダントア〜ルGG

DATA
- ●セガ●3,800円●ETC
- ●4M(GG)●制限コンティニュー制
- ●2人通信対戦プレイあり

タントア〜ルが帰ってきた
「タントア〜ル」の続編「イチダントア〜ル」が、早くもゲームギアに移植。全12種類のゲームを3つのモードで楽しめる。

難易度 普
平均オッズ 7.0

このゲームがもう家で遊べるなんて、なんともうれしいかぎりですね。このシリーズは画面の大きさに関係なく楽しめるゲームなので、GGでも十分楽しめます。もちろん用意されたパズルやアクションの数々は、どれも単純ながら飽きないし、対戦も熱くなれます。ユーザー必携ね。 **8**

ちょっとゲームの種類が少ないような気がするのはひっかかるけど、こういうGG向きのゲームが出てくるのはいいよね。ただし鳥がエサを集める「飛ぶっ巣」を始め、単なるアクションっぽくなってるものがあるのは個人的には残念かな。でもGGユーザーなら、買ってソンなしだよ。 **6**

まず気になるGGの液晶残像だが、どれもほとんど問題なく遊べた。ゲームも全部新しくなってて、やりがいはあるんだが、ゲーム数自体は前作より少なくなってるのがチト哀しい。でもタイムアタックは熱いからオススメだ。「だんだ団子」の串の反応が遅いのは納得いかんが。(作) **7**

お手軽ゲームを集めた人気の最新作だけど、毎度毎度、各ゲームのネーミングセンスには感心させられるね。ただし、今回一新された各ゲームは、どれも前作を上回るパワーに欠けてるようで、少々残念な気もする。「忍者どこじゃ」の奥様版「奥様は窓」と「大斬り」が僕はお気に入り。 **7**

13枠 11月25日発売
餓狼伝説SPECIAL

DATA
- ●タカラ●4,800円●ACT
- ●4M(GG)●無限コンティニュー制
- ●2人通信対戦プレイあり

なんとGGにガロスペが!!
人気の格闘ゲームがGGで登場。最強武装会優勝を目指せ。主役3人と舞、ビリー、ダック、タン、ギースなど全9人が登場。

難易度 難
平均オッズ 7.25

このゲームもいろいろな機種に移植されてるけど、まさかGGで出てくるとは! でも、ハッキリ言ってこれが面白いからさらにビックリ。なまじ忠実な移植にするのではなく、いい意味でうまく雰囲気を出してるのよね。ネオジオ版にもない面白さがあるので、ファン必見よ。 **8**

GGでもやればできるもんだっていうデキ。特に音に関しては、あのPSG音源でツボを押さえたアレンジになっているのには、ちょっと感心。各ステージやボーナス面などもうまく再現してるし、キャラもよくできてる。でも、タンの旋風剛拳でチラつくのは、しょうがないかな? **6**

まずキャラ選がいい。操作感も似てるとは言わないが、小さいながら打撃が気持ちいいのがいい。GGということを考えれば、これはすげぇ移植だ。しかも舞ちゃんぷるるんもちゃんとわかるのがスゲェぜ。超必殺技もあるし、これは買ってソンなしのデキ。対戦もグーだ。(作) **8**

ボタンがパンチとキックの2つしかないというところからして、操作性が全然違うゲームになってるのは確か。だけど、これで超必殺技が結構簡単に出るというのはうれしいね。キャラもいきなりリョウ・サカザキが使えたりしてポイント高いし。小さいながら雰囲気は楽しめるよ。 **7**

fromBEメガ編集部

久しぶりに本数、内容ともに充実した感じのドッグレース。中には、ほんの少し発売日が延びてるソフトもあるけど、来月には年末恒例の新作ラッシュが控えているから、早めにチェックしとくのもいいよね。もちろん、気になるセガサターンソフトは、今月21日に発売される『セガサターンマガジン』を見てチェックしてね。来月は今年の総集編だ!?

今月の最高オッズソフト

平均オッズ 8.0
「ソニック&ナックルズ」

青山ようこのオススメは……
「餓狼伝説SPECIAL」

今月はオススメソフトが多いですね。私はメガドラでは「ソニック&ナックルズ」と「サムライスピリッツ」、メガCDは「ソウルスター」あたりがシブいですよね。で、GGは「餓狼スペ」がイチ押しだけど、他全部買っちゃっていいかも(笑)。「ぷよ通」は特に女の子に。

OLIX光治のオススメは…
「ぷよぷよ通(2)」

「ソニック&ナックルズ」や「ぷよ通」もいいんだけど、どっちも続編で新しい感動みたいなものはあまりないのが残念。他のソフトも続編とか移植が多いし……。そういう意味では、コアデザインなんかに期待したいトコなんだけど、今回はあまりオリジナリティ感じなかったかも。

ハイローラーズのオススメは…
「ソウルスター」

MDユーザーなら「ナックルズ」は「3」と込みでそろえておきたい1本。当然「ぷよ通」も買いだし、マニア向けでは「ソウルスター」もオススメ。GGも豊作で、「魔導Ⅲ」をはじめ「イチダントア〜ル」、そしてよくぞ移植した!と驚きモノの「餓狼スペ」がある。レベル高し。(ロ)

ジャムおじさんのオススメは…
「ソニック&ナックルズ」

セガサターンばかりに気を取られてた感じのする最近だけど、今月は次世代とは違った意味で充実したラインナップになったね。というわけで、おじさんはダンゼン「ソニック&ナックルズ」を推するな。もう売ってるソフトだけど、まだの人は買いだよ。8点以上も要チェック!

読者参加型企画

BEメガ 読者レース

今年も、もうあとわずか。読者レースは次世代になっても続けるぞ。

JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

BE MEGA READERS RACE

Vol.45 MEGA DRIVE MEGA CD and GAME GEAR

このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたすべてのメガドラおよびゲームギアソフトを読者の方々に10段階で再評価(再評点)してもらい、全投票者の平均点を誌上で公開しようというものです。投票者の方にはピックアップしたゲームの評論家になってもらい、そのゲームの批評をする権利も与えられます。競馬新聞のようなノリで、皆さんのソフト購入にお役立てください。＊各ゲームは投票者が10名以上集まった時点でオッズ表に登場します。組織投票防止のため、応募券制度を採用しています。読者の方々の投票によってオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。(今月号の締切は12月4日、当日消印有効です)。

➔オッズ表A

※このオッズ表は各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで(5位切捨て)表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価の高いものを上位にしてあります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	ファンタシースター 千年紀の終りに	RPG	9.0772
2	2	ぎゅわんぶらあ自己中心派2 激闘！東京マージャンランド編	TAB	9.0011
3	74	ラングリッサーⅡ	SLG	8.969
4	3	シルフィード	SHT	8.9565
5	4	うる星やつら ディア マイ フレンズ	ADV	8.9312
6	—	幽☆遊☆白書 ～魔強統一戦～	ACT	8.909
7	6	ぷよぷよ	PUZ	8.9087
8	7	ゆみみみっくす	ADV	8.9061
9	8	アドバンスド大戦略 ―ドイツ電撃作戦―	SLG	8.89
10	9	モンスターワールドⅣ	ACT	8.8884
11	10	夢見館の物語	VIC	8.8484
12	17	ハイブリッド・フロント	SLG	8.8285
13	13	LUNAR THE SILVER STAR	RPG	8.8271
14	14	ウイニングポスト	SLG	8.8243
15	11	ガンスター ヒーローズ	ACT	8.8222
16	37	ロードモナーク ～とことん戦闘伝説～	SLG	8.8
17	5	ダイナマイト ヘッディー	ACT	8.7923
18	16	シャイニング・フォース	RPG	8.7894
19	12	バーチャレーシング	RAC	8.7877
20	15	ガントレット	A・RPG	8.7832
21	18	ベア・ナックルⅡ 死闘への鎮魂歌	ACT	8.7592
22	20	ダイナブラザーズ2	SLG	8.7256
23	19	シャイニング・フォースCD	RPG	8.7048
24	22	テクモ スーパーボウル	SPT	8.7027
25	25	バトルマニア大吟醸	SHT	8.6942
26	21	タントア～ル	ETC	8.6734
27	24	Jリーグプロストライカー完全版	SPT	8.6574
28	23	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	ACT	8.6529
29	27	サンダーホーク	SHT	8.6139
30	26	ペブルビーチの波濤	SPT	8.6129
31	28	ラングリッサー	SLG	8.6059
32	29	THUNDER FORCEⅣ	SHT	8.5929
33	—	魂斗羅 ザ ハードコア	ACT	8.5925
34	30	フラッシュバック	ACT	8.5714
35	32	天下布武 英雄たちの咆哮	SLG	8.5686
36	34	パーティークイズMEGA Q	QIZ	8.5661
37	31	ランドストーカー ～皇帝の財宝～	A・RPG	8.5628
38	41	信長の野望・覇王伝 〈MEGA-CD版〉	SLG	8.5428
39	44	ダンジョンマスターⅡ スカルキープ	RPG	8.5333
40	42	スラップファイト	SHT	8.5315
41	33	ストリートファイターⅡダッシュプラス	ACT	8.5242
42	36	スーパーファンタジーゾーン	SHT	8.5241
43	35	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ACT	8.5238
44	40	三國志Ⅲ	SLG	8.4728
45	43	シャイニング・フォースⅡ ～古えの封印～	RPG	8.47
46	39	マイト・アンド・マジックⅢ	RPG	8.447
47	46	雀皇登龍門	TAB	8.4428
48	38	ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	ACT	8.4319
49	45	Jリーグプロストライカー	SPT	8.4232
50	50	ぽっぷるメイル	A・RPG	8.3696
51	48	武者アレスタ	SHT	8.3652
52	51	V・Ⅴ (ヴイ・ファイヴ)	SHT	8.3622
53	49	レンタヒーロー	A・RPG	8.3561
54	52	レッスルボール	SPT	8.3297
55	53	アイラブ ミッキーマウス ふしぎのお城大冒険	ACT	8.3234
56	57	スーパーストリートファイターⅡ	ACT	8.3159
57	54	THUNDER FORCEⅢ	SHT	8.3064
58	55	FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONY	RAC	8.2984
59	66	仮面ライダーZO	ADV	8.2962
60	56	ナイトトラップ	VIC	8.28
61	47	太閤立志伝	SLG	8.2727
62	64	アラジン	ACT	8.2708
63	59	アリシア ドラグーン	ACT	8.2588
64	62	ふしぎの海のナディア	ADV	8.2573
65	65	信長の野望・武将風雲録	SLG	8.2465
66	58	ドラゴンズ リベンジ	PIN	8.2456

※赤字のソフトは今回オッズ表に初登場したゲームです。
※緑字のソフトはMEGA-CD用ソフトです。

◎本命馬紹介1 今度は人気漫画のゲーム化に挑んだトレジャー。白熱の1本だ。

6着 前回 — **幽☆遊☆白書～魔強統一戦～**

セガ／'94・9・30
8,800円／ACT／24M

全投票平均点	8.909
本誌の平均点	7.75

キャラゲーにしてキャラゲーにあらず。このゲームは純粋な格闘ゲームとして評価したい。キャラのグラフィックに寂しさを感じるかもしれないが、それも最初のうちだけ。4人バトルや攻撃防御、空中連続技などの新機軸がきちんと完成された形になっているし、クリアな音声の多重発声や凝った画面効果、爽快で豪快な効果音などの演出部分も非常によくできている。そして、初心者でも4人バトル中は油断のならない相手になるのも◎。(大阪府・増田哲志・25歳)いわゆる格闘ゲームのよせなべゲームだが、うまくまとまっていて好感が持てる。多人数プレイも楽しいが、コンピュータキャラの戦い方が、ほとんど画面端に追い込んでぶっとばし(投げ？)なのは残念。あのエンディングもちょっとねぇ……。(三重県・斉藤直視・20歳)予想外に面白い。格闘もので最も大切な殴りの効果音、相殺時の画面震動、音声などをキチンと幽遊のキャラにまとめている。ボタンガードは好みの分かれが出るだろうが、新たな格闘ゲームの誕生と言えそうだ。(静岡県・田中拓・21歳) 4人対戦が最高に楽しいが、2人でも十分楽しめる。1人だとややツライことや、雑なグラフィック、キャラの小ささなどは難点だが、超霊撃技が簡単なコマンドで出せるのは最高に気分がいい。勝ち抜き戦がオマケ程度のものなのと、勝ちポーズが1つしかないのはちょっと残念。(千葉県・中村裕治・18歳)★まさにトレジャーらしく〝ゲームのツボ〟を押さえたゲーム。メガドラでは、「修羅の門」以来のキャラものの秀作になりそう。続編は出ないかな？

◎本命馬紹介2 マニアに人気のシリーズがメガドラに登場。味のある1本だぞ。

33着 前回 — **魂斗羅 ザ ハードコア**

コナミ／'94・9・15
9,000円／ACT／16M

全投票平均点	8.5925
本誌の平均点	7.75

いかにも「魂斗羅」という感じのアクションなのがうれしい。キャラによってゲームの感じも違ってくるし、敵の動きも、これでもかというぐらいに凝っている。でも、とっつきにくい難易度と、ショットの区別はどうにかしてほしかった。(埼玉県・大野智裕・19歳)ライフ制になったり、スライディングが追加されたりしたため、難易度は下がっているが、〝死んで覚えろ〟的なところは、まさに「魂斗羅」。ハデで多関節キャラもよく動くのはいいが、「魂斗羅」らしからぬ愉快なものが目立つのは×。アメコミっぽい新キャラなど、従来のイメージと違うのは難点だが、やりごたえは十分。(群馬県・関浩昭・22歳)はじめは、ちと難しいかなと思ったが、慣れればどうってことはないし、心配していたコンティニュー回数もフリーになっていて助かった。エンディングまでの所用時間も短く、サクッと遊べてとても良い。(長野県・和家賢育・19歳)最近の長ったらしいアクションと違い、密度・長さとも適度で、ついつい遊んでしまう。最短のエンディングもバカバカしくて○。もう少し歯ごたえがあってもよかった。(埼玉県・特効部郎Mr.T)「ガンスターヒーローズ」への対抗心をヒシヒシと感じるが、やや二番煎じ的な印象があるのは残念。ただし、各面で見れる技術力や演出は特筆ものだし、分岐が多く何度も遊べるのはいい。でも、BGMが弱く、グラフィックセンスがイマイチなのは×。アイテムで取った武器に勝手に変わるのも難と言えば難。(大阪府・中山康夫・17歳)★マルチな展開が楽しい1本。無骨さに欠けるのは賛否両論？

上位オッズ表寸評 **「ラングリッサーⅡ」逆襲の浮上！**

まずは大作、優良、中堅作の集まってくる上位オッズ表の動向だ。今月は、なんといっても先月74位だった「ラングリッサーⅡ」の急浮上が目立つところ。ここらへんは、最後までやり終えたユーザーの満足度が反映されてきた感じといえそうだ。なお、気になるトップ争いだが、年始から有力馬が出ないまま、「PS～千年紀の終りに～」が「ソニック」の持つ6カ月連続トップの記録に並ぶ快挙をついにマーク／ 次号最終回(？)で新記録達成なるか？ 要チェック//

●その他欄外 殴りまくりの快感。

174着 前回165着 **ロード・ラッシュ**

EAビクター／'92・11・20
7,800円／RAC／8M

読者	7.5408
本誌	7.0

最近は3DOでも出ていることからもわかるとおり、とにかく愉快、痛快。バイクの操作感に慣性がつきまくりとか、ジャンプが大げさとか以前に楽しめるのが○。でも後半面は激ムズになるのがイヤ。(大阪府・長沢幸夫・20歳)

【場外馬券場I】まずは恒例のオッズ予想ゲームの結果だ。前回初登場した時の「ラングリッサーⅡ」のオッズは、8.1666だったけど、これに一番近い予想をしてくれたのは岡山県の江原弘敏くんだったぞ(8.1688)。江原くんにはソフト1本送るからね。

オッズ表B

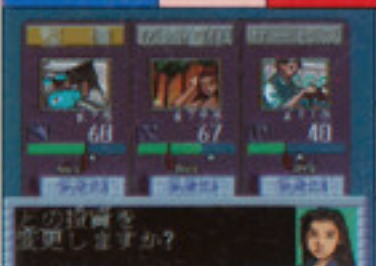
※当オッズ表には基本的にすべてのメガドラソフトを載せていますが、オッズ表に登場するまで(10票集まるまで)に時間のかかるソフトも一部あります。ご了承ください。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
67	61	ファイナルファイトCD	ACT	8.2441
68	67	スタークルーザー	ADV	8.2208
69	70	騎士伝説	SLG	8.2127
70	68	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	TAB	8.2126
71	69	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	ACT	8.2031
72	60	プロフットボール	SPT	8.2
73	82	Jリーグプロストライカー2	SPT	8.1937
74	164	大航海時代Ⅱ	SLG	8.1904
75	72	マーブルマッドネス	ACT	8.1836
76	71	デビスカップ	SPT	8.1818
77	73	アイラブ ミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス	ACT	8.1757
78	76	PGAツアーゴルフⅡ	SPT	8.1666
79	81	提督の決断	SLG	8.1551
80	75	炎の闘球児ドッジ弾平	SPT	8.1444
81	78	バトルマニア	SHT	8.1352
82	80	デビルクラッシュMD	PIN	8.1347
83	77	デザートストライク 湾岸作戦	SHT	8.1228
84	86	メガシュヴァルツシルト	SLG	8.1071
85	79	新創世記ラグナセンティ	A・RPG	8.1
86	84	ナイトストライカー	SHT	8.0948
87	63	NFLフットボール'94	SPT	8.0937
88	97	NBA JAM	SPT	8.0909
89	85	鋼鉄帝国	SHT	8.0901
90	88	重装機兵レイノス	ACT	8.0865
91	87	スーパー大戦略	SLG	8.0821
92	83	真・女神転生	RPG	8.0772
93	89	スーパーモナコGP	RAC	8.0687
94	90	チェルノブ	ACT	8.0685
95	93	ワンダーボーイⅤ モンスターワールドⅢ	ACT	8.0588
96	92	幻影都市 —ILLUSION CITY—	RPG	8.0555
97	94	球界道中記	SPT	8.0546
98	95	ザ・スーパー忍	ACT	8.0477
99	96	遙かなるオーガスタ	SPT	8.0434
100	—	モータルコンバットⅡ 究極神拳	ACT	8.0384
101	98	ロケットナイト アドベンチャーズ	ACT	8.0303
102	101	エクスランザー	SHT	8.0272
103	115	モータルコンバット完全版	ACT	8.0256
104	102	カプコンのクイズ殿様の野望	QIZ	8.0106
105	104	ダイナブラザーズ	SLG	8.0095
106	99	魔法の少女シルキーリップ	ADV	8.004
107	100	ベア・ナックル 怒りの鉄拳	ACT	8.0033
108	123	NFLプロフットボール'94	SPT	8.0
109	109	大航海時代	SLG	8.0
110	148	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史〈MEGA-CD版〉	SLG	8.0
111	105	慶応遊撃隊	SHT	7.9888
112	106	ロードブラスターFX	RAC	7.986
113	103	ザ・スーパー忍Ⅱ	ACT	7.984
114	112	ノスタルジア1907	ADV	7.9781
115	108	戦場の狼Ⅱ	ACT	7.9778
116	114	タイムギャル	ACT	7.9668
117	107	ロード・ラッシュⅡ	RAC	7.9655
118	129	ウイング・コマンダー	SLG	7.9642
119	111	F22インターセプター	SHT	7.9612
120	116	アウトラン	RAC	7.9588
121	110	ベア・ナックルⅢ	ACT	7.9492
122	133	デビルズコース	SPT	7.9411
123	113	江川卓のスーパーリーグCD	SPT	7.9402
124	119	まじかる☆タルるートくん	ACT	7.9385
125	117	FIFAインターナショナルサッカー	SPT	7.9375
126	120	テクモスーパーNBAバスケットボール	SPT	7.9375
127	118	三國志Ⅱ	SLG	7.9301
128	121	シャイニング&ザ・ダクネス	RPG	7.9277
129	122	ライズ オブ ザ ドラゴンブレイド・ハンター・ミステリー	ADV	7.9184
130	134	サイキック・ディテクティヴ・シリーズvol.4 オルゴール	VCS	7.909
131	126	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	SLG	7.8974
132	127	鮫!鮫!鮫!	SHT	7.896
133	125	ワンダラーズ フロム イース	A・RPG	7.895
134	124	リーサルエンフォーサーズ	SHT	7.8828
135	130	バハムート戦記	SLG	7.8695
136	128	プロホッケー	SPT	7.8684
137	132	ジョー・モンタナ フットボール	SPT	7.8597
138	131	リーサルエンフォーサーズ	SHT	7.8571
139	91	パノラマコットン	SHT	7.8301
140	136	修羅の門	SLG	7.8295
141	135	ジョー・モンタナⅡ スポーツトークフットボール	SPT	7.8274
142	137	サンダーストームFX	SHT	7.8266
143	139	エコー・ザ・ドルフィン	ACT	7.8242
144	140	聖魔伝説 3×3 EYES	RPG	7.8202
145	138	ニンジャウォーリアーズ	ACT	7.8125
146	144	ランパート	SLG	7.8
147	—	ロボコップVSターミネーター	ACT	7.8
148	143	アイルトン・セナ スーパーモナコGPⅡ	RAC	7.795
149	147	メガロマニア	SLG	7.7906

○対抗馬紹介　話題の超過激格闘ゲームがさらにパワーアップ。接客用に必携?

100着　前回 —　モータルコンバットⅡ 究極神拳

アクレイムジャパン/'94・9・9
8,800円/ACT/24M

全投票平均点	8.0384
本誌の平均点	7.0

前作の独特な世界観をさらにヒートアップ(笑)しつつ、ゲーム性が格段にアップ。全体的にマニア向けだが、慣れた人どうしの対戦は、かなり白熱する。難易度が死ぬほど(事実ホントに死ぬ)高いのが欠点と言えば最大の欠点か?(東京都・福田直)究極神拳がすべてのこのゲームにとって、フレンドシップや1人あたりの究極神拳が増え、より過激になったのは素晴らしい。キャンセルもかかるようになり、前作より格闘ゲームらしくなったのも○。ただ、COMの強さがなぁ……。(東京都・練馬区・清水一樹・19歳)グラフィックや演出はすごいし、キャラも多いので、対戦は大味ながら燃える。ボタン防御がイマイチ不便で、COMが強くあっさり負けてしまうのは×。(東京都・西川ユウジ・20歳)難しすぎる! COMの対応がサギっぽくて、せっかくの演出を楽しめないのが残念でならない。(福岡県・中川哲也・21歳)グラフィックがとても良い。音声も少ないけど、1つ1つが鮮明で、全体的にとてもキレイに仕上がっている。だが、どのCOMも強すぎるし、KINTAROに至っては、とても勝てない。それと前作でとても細かかったキャラクターの影が、単なる丸になってしまったのは残念。(静岡県・久冨敬太・17歳)あまりに残酷すぎて、逆に笑える究極神拳、7人の新キャラクター、世界観にマッチしたステージの数々は、まさに大出血サービスな感じ。ゲーム性もアップし、対戦も超面白い。やや弱いボイスと、やたら強いCOMは難。サターンでもプレイしたい。(大阪府・林耕平・20歳)
★より進化した1本。COMは強いが、対戦は超燃えるぞ。

●単穴馬紹介　やや人気度は低いけど、どれも結構楽しめる4本。見る価値あり?

147着　前回 —　ロボコップVSターミネーター

ヴァージンゲーム/'94・5・28
8,800円/ACT/16M

全投票平均点	7.8
本誌の平均点	6.75

展開はやや地味だが、ドバドバ血を出して死んでいく敵と、オート9の爽快感はまさにロボコップ。今までになくイカしたノリのBGMも、なかなか新鮮で○。イマイチ現実離れした武器があるけど、両作品の設定を生かした各面は遊んでて楽しい。でも、絵は少々地味かも。(福島県・斉藤史郎・19歳)これは久々のバ◎ゲー(笑)。キャラの動きがミョーに良く、叫び声もリアル。でも、展開がやや地味で、各ステージが長めなのはちとツライかも。ザコの死に様はポーズで必見。(東京都・井上亮太)
★いかにもアメリカンなノリ。結構スプラッターだぞ。

166着　前回 —　エアーマネジメントⅡ 航空王をめざせ

光栄/'94・2・18
12,800円/SLG/8M+B・2

全投票平均点	7.6
本誌の平均点	7.0

最近はやや下火のビジネスSLGものだが、なんだかんだ言って面白いのは確か。前作ではやや不満のあったカーソルのスピードも速めだし、コマンドもビジュアル的にわかりやすくて○。ただし、出てくるグラフィックは、前作より地味なのはどうして?って感じ。ヒマつぶしにやるのによい。(茨城県・村田俊之・16歳)やや面倒だったワールド構成が細分化され、やりやすくなってはいるが、その分扱う機種などが増えているので初心者には不向きかも。もう少し絵がキレイなら。(千葉県・加藤賢)
★ようやく登場のシリーズ2作目。経営好きにオススメ?

189着　前回 —　エコー・ザ・ドルフィンⅡ

セガ/'94・8・26
6,800円/ACT/16M

全投票平均点	7.4545
本誌の平均点	6.5

難易度はあいかわらず高いが、息継ぎなどはそれほどシビアなところがなく、結構楽しめる内容だったと思う。ただし、アクションの操作で前作以上にタイミングを要求される場面があるし、3D面ももう少し爽快感がほしかった気がする。それと思っていたほど話の分岐が少なく、終わり方もやるせないのは残念。でもBGMは前作より○。(宮崎県・千田稔・19歳)前作ほど場面の転換が明確でなく、ストーリーにも驚きがないが、仕掛けやグラフィックは◎。やはり名作と思う。(京都府・田中圭・20歳)
★前作よりもトーンダウン? エンディングも不満?

216着　前回 —　ワイアラエの奇蹟

セガ/'94・2・25
8,800円/SPT/12M+B・10

全投票平均点	7.3
本誌の平均点	6.75

操作性に関しては、不満はまったくないが、風の影響があまりにも強いので、はじめはかなり戸惑わされる。だが、この風のおかげで、友達と遊ぶ時は毎回攻略法が異なり、かなり楽しめるのも確か。これでもう少しポリゴンがなめらかに動けば…。(富山県・藤井謙一・25歳)システム的には完成してるし、このシリーズの中では一番いいデキだと思う。だが、もうこのシリーズにはちょっと満腹気味な気も…。キャディがみんな、いかにもハワイアンなのは笑えるかも。(千葉県・中野道広・20歳)
★ようやく登場の4作目。次世代機でも期待のシリーズ?

場外馬券場 馬主の声

●豪血寺一族……本当に血のつながった一族なのだろうか?(岐阜県・田中慎二・15歳)
●「パワードリフト」は、スーパー32Xで復活する気がしないか?(東京都・山本隆宗・20歳)
●セガサターンで「バーチャ大戦略」を出せ! でも生々しくて恐いかも。(埼玉県・太田隆司・22歳)
●アクレイムのGGソフトの箱は大きいので、置き場に困ってしまう(笑)。(千葉県・福島宗昭・17歳)
●なぜ「Jリーグプロストライカー」の審判はハゲているのだろう……?(埼玉県・岡田吉弘・16歳)
●スーパー32Xで「ヘブンリーシンフォニー」の続編を出してほしいな。(鹿児島県・永野宏樹・17歳)

【場外馬券場2】お次の発表は、今月189着で初登場した「エコー・ザ・ドルフィンⅡ」の着順予想の結果だ。結果のほうは前作より低い位置の189着だったが、あまりに中途半端な順位だったせいか、正解者はたったの3名しかいなかった。というわけで、兵庫県・白尾稔くん、福井県・宮田茂くん、滋賀県・笹岡忍くんの3名にはソフト1本プレゼントするぞ。おめでとう、待っててくれよ。

名馬の厩舎 これに賭ければ…………………… Vサイン！ No.27

Written by ロンドン小林

45R 19着	バーチャレーシング	出走回数	7
親馬	セガ	過去の着順成績	①④⑤⑦⑨⑫⑲
出生日	'94・3・18	本45レースの読者平均オッズ	8.7877
売値	9,800円		
馬場種別	レース	BEメガ編集部の平均オッズ	8.75
馬体重	16M		
騎乗定員	2人対戦プレイあり		

厩舎情報 バーチャレーシング ひとくちメモ

セガのメガドラソフト149本目。アーケードで大ヒットを記録した「V.R.」を本家AM2研が、不可能と言われたメガドライブに移植したソフトがコレだ。'92年年末に開発が始まり、'93年の年末には完成をみたこのソフトには、特殊DSPのセガバーチャプロセッサー(SVP)が搭載されたため、コスト的に新コースやバックアップの不可は実現しなかった。裏技にはコースが左右反転したミラーモード(方向キーの上+A+Bを押さえたまま電源を入れ、メニュー表示をする)がある。

ポリゴンゲーム全盛の業界に、満を持して登場したメガドラ版「V.R.」。ゲーム自体のデキは読者レースの高ランクを見れば言わずもがななので、ここではこの「V.R.」がセガの未来を占ううえでどれくらい重要な作品であったか、という趣旨で語ってみようと思う。

まずこの作品は、ある意味でセガの運命を変えたエポックメイキング作であると言うことができる。なぜなら現在のセガAMの躍進は、業務用「V.R.」から始まった「VR構想」＝〝3Dゲームの可能性へのチャレンジ〟から始まっているからだ。本作品の開発はあのAM2研だが、この「V.R.」が発表される以前のAM2研作品は、「スペースハリアー」からの流れを汲んだ〝体感マシン〟であったのは、多くの人が知っているとおりだ。つまり、当時からAM2研は〝よりリアルな3D感覚をプレイヤーに体感させる〟ための手法を積極的に取り入れ、そのカタチとして体感マシンを選んでいたのである。

だが、究極の体感マシン「R-360」から、ハード的に体感させる方法はすでに限界が見え始め、コスト面でも方向転換を余儀なくされる。そこで、セガが着目したのが、ポリゴンを使って仮想の3D空間を作り出すという手法だったわけである。この大転換が、その後成功していることは、現在の「バーチャファイター」の大ヒットを見ればわかるが、とりあえず、不可能と言われた「V.R.」の移植をあえてメガドラに実行したのは、この流れを一気に家庭用機の市場にまで、持ち込もうとした意気込みが、セガにあったといえるのではないだろうか。

ポリゴンでありながら、操作性が抜群で、しかも視点が自由にいつでも変えられる……。メガドラ版「V.R.」をやったユーザーは、3D CG技術が築く新たな可能性をヒシヒシと感じることができたのではないだろうか。

こう考えると、セガサターンやスーパー32Xが、ポリゴンを前面に押しだしたラインナップをそろえている理由も、よくわかるような気がする。新時代の幕開けを告げたメガドラ版「V.R.」。一度はやることをススメたい。

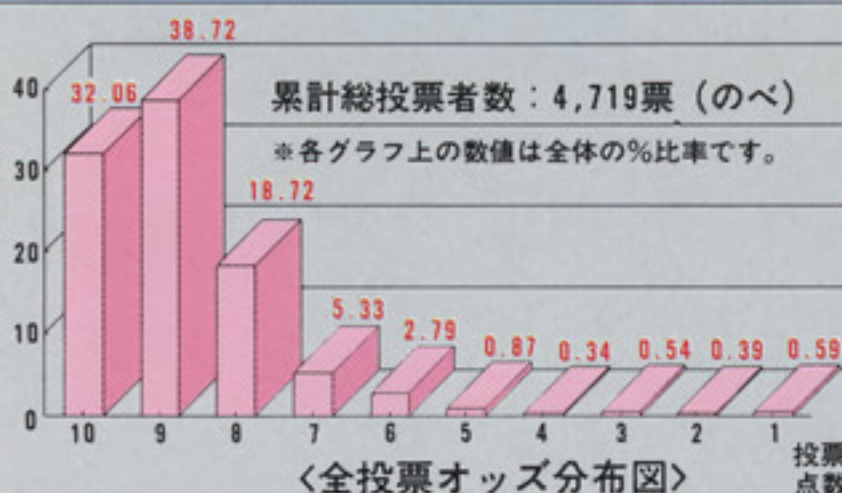
今回は世界大会4位で凱旋したロンドン小林だ。でも原稿落とすなー！

BEメガ データ馬券

AM2研の椰子の木マークが初めてつけられたこの作品は、セガの威信を賭けたソフトだけあって、初登場で見事トップをマーク。売り上げ的にも、高めの値段にもかかわらず、受注段階で追加注文が入り、メガドラソフトとして上々の成績を収めた。店頭での入手は困難ではないが、再販予定はなし。マニアは早めに入手すべきかも。9点台の得票率も高いぞ。

累計総投票者数：4,719票(のべ)
※各グラフ上の数値は全体の%比率です。

投票点数	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
%	32.06	38.72	18.72	5.33	2.79	0.87	0.34	0.54	0.39	0.59

〈全投票オッズ分布図〉

読者にまかせろ！ バーチャレーシング白黒情報

はじめは操作性の良さで楽しめたが、やはり3コースは少ない気がする。でも、その分タイムアタックがかなり燃えられるのが良い。かえすがえすバックアップがないのは悔やまれる。(福島県・中川秀幸・18歳) 2P対戦はやや狭い気がするが、ハンデキャップなどもつけられるので、いろんな友達と白熱したバトルが楽しめるのは○。1Pも走るほどにタイムが縮まるのが実感できて楽しい。だがなんといっても各コースにいる隠し動物が笑えた。初級コースのカラスは必見だ(笑)。(兵庫県・中里貴史)

今となっては、バックアップがないのは最大の欠点と言えそう。バックアップがつけられ、車種や新コースが増えた32X版は、再び旋風を巻き起こすか？

名馬に送る今月の格言 リアルさの楽しさを再発見できる1本！ 追伸、次の「バーチャ」は、はたして何？

オッズ表C

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズはやや高めになる傾向があります。初登場から2～3カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
150	141	餓狼伝説 宿命の闘い	ACT	7.785
151	142	ツインクルテール	SHT	7.7796
152	146	アイラブ ドナルドダック グルジア王の秘宝	ACT	7.7783
153	145	ファンタシースターⅡ 還らざる時の終わりに	RPG	7.7727
154	151	エアーマネジメント・大空に賭ける	SLG	7.7213
155	149	ソーサリアン	A・RPG	7.7125
156	150	アフターバーナーⅡ	SHT	7.7071
157	152	ジャガーXJ220	RAC	7.6936
158	156	マイクロコズム	SHT	7.6875
159	155	ゴールデンアックス	ACT	7.6585
160	168	ジャングルストライク 受け継がれた狂気	SHT	7.647
161	157	F1サーカスMD	RAC	7.6347
162	158	マスター・オブ・モンスターズ	SLG	7.6339
163	153	バリ・アーム	SHT	7.6274
164	160	大魔界村	ACT	7.6238
165	161	コラムス	PUZ	7.6093
166	—	エアーマネジメントⅡ～航空王をめざせ～	SLG	7.6
167	163	ゼロウィング	SHT	7.5929
168	154	HYPER DUNK THE PLAYOFF EDITION	SPT	7.5882
169	173	マクドナルド ～トレジャーランド・アドベンチャー～	ACT	7.5882
170	167	グランドスラム	SPT	7.5816
171	166	コラムスⅢ 対決！ コラムスワールド	PUZ	7.5669
172	162	ドラゴンボールZ 武勇烈伝	ACT	7.5622
173	170	ダライアスⅡ	SHT	7.5464
174	165	ロード・ラッシュ	RAC	7.5408
175	169	闘技王キングコロッサス	A・RPG	7.5361
176	172	乱世の覇者	SLG	7.5352
177	175	CRYING ～亜生命戦争～	SHT	7.5312
178	174	ソーサルキングダム	RPG	7.5173
179	178	空牙	SHT	7.5141
180	177	ヘルツォーク・ツヴァイ	SLG	7.5122
181	171	ドラゴンズ・レア	ADV	7.5
182	180	スピードボール2	SPT	7.4927
183	181	クルードバスター	ACT	7.4911
184	176	紫禁城	PUZ	7.4809
185	182	ビットファイター	ACT	7.4775
186	159	アイ・オブ・ザ・ビホルダー	RPG	7.4761
187	184	エレメンタルマスター	SHT	7.4696
188	179	PULSEMAN	ACT	7.4615
189	—	エコー・ザ・ドルフィンⅡ	ACT	7.4545
190	186	ファンタシースター復刻版	RPG	7.4511
191	188	チキチキボーイズ	ACT	7.4482
192	189	デビッド・ロビンソン バスケットボール	SPT	7.4482
193	183	餓狼伝説2 新たなる闘い	ACT	7.4414
194	196	レミングス	PUZ	7.439
195	187	スイッチ	ETC	7.4373
196	190	ジノーグ	SHT	7.4311
197	192	2020年スーパーベースボール	SPT	7.4285
198	197	バンパイア キラー	ACT	7.4285
199	191	グレイランサー	SHT	7.425
200	193	サイドポケット	TAB	7.42
201	195	T.M.N.T. リターン オブ ザ シュレッダー	ACT	7.4
202	205	ウィザード・オブ・イモータル	ACT	7.3863
203	200	ミッドナイトレジスタンス	ACT	7.3639
204	199	エル・ヴィエント	ACT	7.3623
205	210	三國志Ⅲ〈MEGA-CD版〉	SLG	7.356
206	201	ゲイングランド	ACT	7.3478
207	203	トージャム＆アール	ACT	7.3458
208	198	ウルトラマン	ACT	7.3409
209	202	グラナダ	SHT	7.3355
210	207	ドラゴンズアイ プラス上海Ⅲ	PUZ	7.3333
211	206	スプラッターハウスPART2	ACT	7.3263
212	209	スノーブラザーズ	ACT	7.3166
213	208	スーパーバレーボール	SPT	7.3159
214	185	信長の野望・覇王伝	SLG	7.3125
215	204	SEGA CLASSIC ARCADE COLLECTION	ETC	7.31
216	—	ワイアラエの奇蹟	SPT	7.3
217	211	ストライダー飛竜	ACT	7.2857
218	194	ボールジャックス	SPT	7.2857
219	212	アークス・オデッセイ	ACT	7.2852
220	213	HardDrivin'	RAC	7.2643
221	218	ヴィクセン357	SLG	7.2616
222	215	R.B.I.4ベースボール	SPT	7.2444
223	217	ゴールデンアックスⅡ	ACT	7.2434
224	216	魔王連獅子	ACT	7.2411
225	220	スプラッターハウスPART3	ACT	7.2328
226	226	アークスⅠ・Ⅱ・Ⅲ	RPG	7.2321
227	214	宇宙戦艦ゴモラ	SHT	7.2282
228	221	三国志列伝 ～乱世の英雄たち～	SLG	7.225
229	222	LHXアタックチョッパー	SHT	7.2187
230	223	ミュータントリーグ・フットボール	SPT	7.2173
231	225	ゲームのかんづめVOL.1	ETC	7.2105
232	227	キングサーモン	SLG	7.2058

【謎の予想屋ワンチャンス情報局】「よーっしゃあ、今月は「エコーⅡ」でクソ隊長に勝ったぜ。やっぱ予想屋はオレ1人で十分だな。ま、ちと離れてたが、『幽☆遊☆白書』の予想も俺の勝ちだしな」「コラ、ワシごときに勝って自慢しとらんと、もっと近い予想をせいや、このタコ」「そうだそうだ。このホラ吹き予想屋」「ま、いいや、今回の「ナックルズ」は6着な」「フーッ、ワシは18着じゃ」

➡オッズ表D

※正しいオッズ投票のしかた①…やめましょう!むやみな一点投票&メーカーさんの組織投票!(笑)

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
233	219	ブライ 八玉の勇士伝説	RPG	7.194
234	228	エイリアンストーム	ACT	7.1503
235	229	ゲームのかんづめVOL.2	ETC	7.1445
236	230	ロイヤルブラッド	SLG	7.129
237	232	電忍アレスタ	SHT	7.1237
238	231	笑ゥせぇるすまん	ADV	7.1093
239	235	中嶋悟監修 F-1 スーパーライセンス	RAC	7.1071
240	233	ローリングサンダー2	ACT	7.1061
241	224	エリミネートダウン	SHT	7.1052
242	234	MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER	ACT	7.0992
243	240	モンキー・アイランド ユーレイ海賊大騒動!	ADV	7.0833
244	236	マジンサーガ	ACT	7.0826
245	245	パワーモンガー	SLG	7.0731
246	237	AYA サイキック・ディテクティヴ・シリーズvol.3	VCS	7.0476
247	238	ちびまる子ちゃん わくわくショッピング	TAB	7.0225
248	239	ロードブラスターズ	RAC	7.0
249	241	THUNDER FORCE Ⅱ MD	SHT	6.994
250	244	ワールドカップサッカー	SPT	6.98
251	242	ファイティングマスターズ	ACT	6.9796
252	243	雷電伝説	SHT	6.972
253	247	デトネイター・オーガン	ADV	6.9541
254	246	エアロブラスターズ	SHT	6.9218
255	249	オリンピックゴールド	SPT	6.9156
256	248	ヘルファイアー	SHT	6.909
257	250	ダイナミックカントリークラブ	SPT	6.909
258	253	ペーパーボーイ	ACT	6.9047
259	251	ガイアレス	SHT	6.9019
260	269	ジェネラル・カオス 大混戦	ACT	6.9
261	252	忍者武雷伝説	SLG	6.8981
262	254	プロ野球スーパーリーグ'91	SPT	6.8784
263	256	ファステスト・ワン	RAC	6.8705
264	260	メガパネル	PUZ	6.8636
265	258	ダーク・ウィザード ～蘇りし闇の魔導士～	SLG	6.8606
266	257	マーベルランド	ACT	6.8562
267	259	ギャラクシーフォースⅡ	SHT	6.8472
268	264	雀豪ワールドカップ	TAB	6.8437
269	262	レインボーアイランド エキストラ	ACT	6.8252
270	280	ザ サード ワールド ウォー	SLG	6.825
271	263	TEL・TEL スタジアム	SPT	6.8213
272	265	雀偵物語	TAB	6.8141
273	255	MiG-29	SHT	6.8095
274	267	シャドーダンサー	ACT	6.801
275	261	ホリフィールド・ボクシング	SPT	6.7959
276	268	シムアース	SLG	6.7931
277	271	バトルゴルファー唯	SPT	6.7623
278	272	尾崎直道のスーパーマスターズ	SPT	6.7373
279	273	NBAバスケットボール ブルズVSレイカーズ	SPT	6.7333
280	274	スライムワールド	ACT	6.7307
281	270	Aランクサンダー 誕生編	ADV	6.7234
282	276	ダイナマイトデューク	ACT	6.7045
283	278	プロ野球スーパーリーグCD	SPT	6.6966
284	306	美少女戦士セーラームーン	ACT	6.6894
285	277	魔物ハンター妖子 第7の警鐘	ACT	6.6739
286	279	アンデッドライン	SHT	6.6603
287	281	ソル・フィース	SHT	6.6446
288	275	OutRun 2019	RAC	6.6444
289	284	ワニワニWorld	ACT	6.6315
290	283	デンジャラスシード	SHT	6.6312
291	285	TATSUJIN	SHT	6.6163
292	287	ボナンザブラザーズ	ACT	6.6115
293	288	TOP PRO GOLF	SPT	6.5937
294	282	COOL SPOT	ACT	6.5833
295	289	サイバーボール	SPT	6.5648
296	290	メタルファング	RAC	6.5555
297	291	斬 ～夜叉円舞曲～	SLG	6.5408
298	292	アルシャーク	RPG	6.525
299	294	ヴォルフィード	PUZ	6.5201
300	293	ゾウ!ゾウ!ゾウ!レスキュー大作戦	ACT	6.5161
301	303	将棋の星	TAB	6.4655
302	298	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	SPT	6.4494
303	296	龍虎の拳	ACT	6.448
304	299	BLACK HOLE ASSAULT	ACT	6.4335
305	297	Vay ～流星の鎧～	RPG	6.4313
306	312	T.M.N.T. トーナメントファイターズ	ACT	6.4102
307	302	エアダイバー	SHT	6.4049
308	304	フェリオス	SHT	6.3848
309	305	フォゴットンワールズ	SHT	6.382
310	286	エターナルチャンピオンズ	ACT	6.3809
311	295	アウトランナーズ	RAC	6.3793
312	300	太平記	SLG	6.3767
313	301	ウインターオリンピック	SPT	6.3767
314	266	モータルコンバット	ACT	6.375
315	310	Dahna 女神誕生	ACT	6.372

決断 本誌記者の中堅狙い撃ち馬券

血が駆ける

渋谷洋一

リーサルエンフォーサーズ

●コナミ
●'93・10・29発売
●9,800円
●ACT
●2人同時プレイあり

読者	7.8828
本誌	6.75

俺にとってガンシューティングは、ある男と一緒にゲームセンターに入った場合、必ずやる定例のゲームだ。その男とは、成増のマルボロマンこと、コジャ。またの名を成増ジャッキー改めアキラという。なぜか、ガンシューティングは2人同時プレイものばかり。もちろん難易度も2人同時プレイでなんとかいけるという、極悪な調整になっているのが常だ。というわけで、コジャと俺は、コンビを組んで発売されるガンシューティングというガンシューティングは、かたっぱしからプレイした。タイトー「オペレーションウルフ」、SNK "ゾンビシリーズ"、ミッドウェイ「T2」。かたっぱしから連射、連射でブッ殺す、痛快ブッ殺しゲーム。これはこれで楽しかった……。

だが、このある意味マンネリ化したスタイルを打ち破ってヒットしたのが、このコナミ「リーサルエンフォーサーズ」だ。一発、一発、的確にヒットさせる快感。あえて、シューティングの原点に立ち戻った作品といえる。こういうものを当時の人々は待ち望んでいたのだと思う。だが、俺の相棒、コジャはこのスタイルが気に食わなかった。リボルバーより、マシンガン。エイリアンより、エイリアン2。渋いより、派手なのが好みなのだ。それからは、俺は哀愁漂う孤独なガンマンになった。

アーケードならば、2コイン入れれば、2丁拳銃にもなる。ガンクレイジーになれるのだ。そしてこのゲーム以降、同社「リーサルエンフォーサーズⅡ」、セガ「バーチャコップ」が発売された。どちらも、1発、1発撃ち込んでいくタイプのガンシューティング。「リーサルⅡ」は、西部劇。「バーチャ」はポリゴンだ。さらに「バーチャ」では、はじめに手に持った銃を撃ち、そして敵の腕や脚、そして頭、胴体と撃ち込み、撃ち込めば撃ち込むほど、得点が上がる。男達の挽歌タイプだ。

これからはバンバン撃ち込む、タランティーノ風ガンシューティングが流行るぜ!

撃ちまくって殺せ

オレの推奨馬

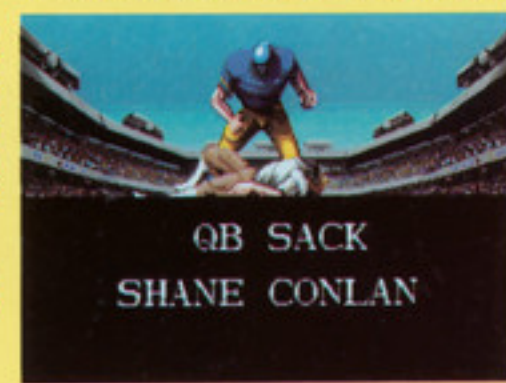
作山軍曹

◆テクモスーパーボウル(テクモ)

ファミコンで好評だった同名ゲームのメガドラ移植版。NFL公認で全選手実名。'91～'93年のデータを収録。

アメフトつーのは、なんだかんだ言って日本ではメジャーじゃないよな。でも、メガドラではマッデンおじさんのやらジョー・モンタナのやつなど、けっこう本数が多いだろ。見比べるとどれもアメフトを違った視点で再現してて面白いぜ。しかし、オレは満足できなかった。オレには、リアルすぎたんだな、ゲームが。そこで、このゲームが出てきたワケだ。ゲームナイズされたシステムに、オーバーすぎるほどのアクション。まぁ、ゴミみたいな選手がチマチマ動いているだけだが、他のゲームにはない小気味いい展開があったんだよな。リアルさを追求してるんじゃなく、あくまでゲームとしてアメフトを追求してるのな。もちろん、オレがファミコン版からのファンってこともあるんだけどよ。とにかく遊びやすい。フォーメーションの選択とか、選手の操作とか。パキッパキッって進んでいくワケだ。しかも、対戦で熱いアメフトってのも今までないぜ。相手にフォーメーションを読まれないように十字キーとボタンで選んでいくなんてのはアイデアモノだし。おう、それといいトコで出るビジュアルも「いくか、いくか!?」ってハラハラドキドキボキボキモンだ。もうすぐ過去のデータをフォローしたパワーアップ続編も出ることだし、ちょっと引っ張り出して遊んじまうか。うー、今年はどこが優勝するのか。実際のアメフトも気になる。うおりゃぁ、どうすればええんじゃぁ! とりあえず遊ぶか。……それにしても、このチマチマした選手どうにかならんかぁ?

本格派とはこいつだぜ

QB SACK
SHANE CONLAN

要所ではこのようなビジュアルが入って盛り上げるぞ。

次に出たら買い!!

初回限定湯呑みプレゼントが話題を呼んだ「パノコ」だが、初回は極少の本数しか市場に出ず、一時超希少ソフトに。先月末に再販されたが、今後は予定はなし。買うなら今の内!

パノラマコットン(サンソフト/'94・8・12 9.500円/20M)

休養馬カルテ

タイムドミネーター

(ビック東海/ACT/8M)

昨年末に発売の予定で、開発されていたビック東海の隠し玉アクション「タイムドミネーター」だが、その後、発売も3月に延び、ホントに隠し玉のまま市場に出ることに(涙)。再浮上の規定まであと3割。次回間に合うか?

【謎の予想屋ダブルチャンス情報局】「東京都・下地学くん(18歳)「予想屋のウソツキ……」。わははははは、愉快、愉快」「コラ、おっさん何読んどんじゃ!」「なんだお前、今月は最後のページで隊長さんの予想が採用され取るのを知らんのか?」「なにー! このオヤジ、『モータルⅡ』でも俺に負けたくせに! ち、予想屋帝王の名にかけて『スターブレード』は8.2132だ」「ワシは8.3526じゃい」

GGユーザーは見るしか!

第6回 GGソフト読者レース GAME GEAR ゲームギア

GAMEGEAR SOFT READERS RACE for GG USER

とうとう100本のランクインまであとわずかのGGオッズ表。来月ついに突破か!?

➡オッズ表E

※正しいオッズ投票のしかた②…各ゲームへの投票は、基本的に10点満点方式でお願いします。小数点つきの投票は無効になりますので、ご注意ください。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
316	308	いしいひさいちの大政界	SLG	6.3636
317	307	プリンス・オブ・ペルシャ	ACT	6.3505
318	309	アーネスト・エバンス	ACT	6.3228
319	311	精霊神世紀フェイエリア	RPG	6.3045
320	315	Art ALIVE	ETC	6.3
321	316	スーパーハングオン	RAC	6.2977
322	313	バットマン	ACT	6.2971
323	317	007・死闘	ACT	6.2916
324	327	バッドオーメン	ETC	6.2894
325	318	ジュラシック・パーク	ACT	6.283
326	319	中嶋悟監修 F-1 GRAND PRIX	RAC	6.2801
327	321	ドリームチームUSA	SPT	6.2698
328	323	時の継承者ファンタシースターⅢ	RPG	6.2561
329	322	テクモワールドカップ'92	SPT	6.2551
330	325	ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス	ACT	6.25
331	326	TOP PRO GOLF 2	SPT	6.25
332	328	ESWAT	ACT	6.2425
333	314	らんま1/2 ～白蘭愛歌～	ADV	6.24
334	320	アルスラーン戦記	SLG	6.2352
335	324	Blue Almanac	RPG	6.2336
336	329	サイボーグ009	ACT	6.2307
337	349	戦国伝承	ACT	6.2307
338	345	キャプテンラング	ACT	6.2307
339	330	NBAプレイオフ ブルズVSブレイザーズ	SPT	6.2222
340	331	まじかるハットのぶっとびターボ! 大冒険	ACT	6.2149
341	332	カメレオンキッド	ACT	6.2123
342	335	スーパーリーグ	SPT	6.1707
343	333	A X-101	VIC	6.1212
344	338	スペースハリアーⅡ	SHT	6.1206
345	337	JuJu伝説	ACT	6.1186
346	339	ワードナの森 SPECIAL	ACT	6.1066
347	340	ヴァーミリオン	A・RPG	6.0931
348	341	ゴールデンアックスⅢ	ACT	6.0794
349	342	ディック・トレイシー	ACT	6.0758
350	336	ワンダードッグ	ACT	6.0566
351	343	ヴァリスⅢ	ACT	6.0502
352	334	CRÜE BALL	PIN	6.0333
353	344	キング・オブ・ザ・モンスターズ	ACT	6.0
354	346	スパイダーマン	ACT	5.9939
355	347	ポピュラス	SLG	5.9798
356	348	ダーウィン4081	SHT	5.9357
357	351	クラックダウン	ACT	5.8879
358	350	ブギウギ・ボーリング	SPT	5.8823
359	352	ジェームスポンドⅡ コードネーム・ロボコッド	ACT	5.875
360	357	クイズスクランブルスペシャル	QIZ	5.875
361	353	シーザーの野望Ⅱ	SLG	5.8684
362	354	ジョーダンVSバード ONE on ONE	SPT	5.8571
363	355	ひょっこりひょうたん島大統領をめざせ!	TAB	5.8529
364	356	バーニングフォース	SHT	5.8487
365	360	TEL・TELまあじゃん	TAB	5.8229
366	358	ファイアームスタング	SHT	5.8224
367	361	スーパーH.Q.	RAC	5.8148
368	362	ヴェリテックス	SHT	5.8115
369	363	ウルフチャイルド	ACT	5.8055
370	364	ウイップラッシュ	SHT	5.7947
371	369	アフターバーナーⅢ	SHT	5.7934
372	367	ブロックアウト	PUZ	5.7864
373	365	サイオブレード	ADV	5.7854
374	366	スーパーリアルバスケットボール	SPT	5.7793
375	370	クラックス	PUZ	5.7472
376	371	ザ・ニュージーランドストーリー	ACT	5.7425
377	373	ゴーストバスターズ	ACT	5.7258
378	372	大旋風	SHT	5.722
379	374	アローフラッシュ	SHT	5.6935
380	375	クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ園児	ACT	5.6666
381	359	デバステイター	ACT	5.625
382	376	ジュエルマスター	ACT	5.625
383	383	バットマン・リターンズ	ACT	5.6206
384	445	パチンコクーニャン	ETC	5.6153
385	377	キリング・ゲーム・ショー	ACT	5.6
386	368	スティールタロンズ	SHT	5.5909
387	378	エグザイル ～時の狭間に～	A・RPG	5.5888
388	379	タスクフォースハリアーEX	SHT	5.5609
389	382	ソニック・スピンボール	PIN	5.5497
390	384	マージャンCOP竜	TAB	5.484
391	381	バトルトード	ACT	5.4545
392	386	ルナーク	ACT	5.4333
393	393	T2 THE ARCADE GAME	SHT	5.4285
394	389	信長の野望・全国版	SLG	5.4062
395	387	タズ マニア	ACT	5.4042
396	390	FZ戦記AXIS	ACT	5.3956
397	391	マスター・オブ・ウェポン	SHT	5.3947
398	394	DJボーイ	ACT	5.3897

◎本命新馬紹介

GG版だけのゲームも採用。でもタントない?

13着 前回17着 **タントア～ル**

セガ/'94・4・22
3,800円/ETC/4M

全投票平均点	8.0631
本誌の平均点	7.0

グラフィックやBGMは、GGとしてはかなり良く、初心者でもハマれるものがある。でも、ゲームの数がもとの半分くらいに減っているから、意外と飽きが早いかも。にしても、「忍者どこじゃ」は難しすぎ。(京都府・中嶋徹・18歳) 対戦では、「ぷよぷよ」と1、2を争うといっても過言じゃないと思えるデキ。しかし1人でやると少し寂しい……。(滋賀県・喜多義晃・16歳)声がちゃんと入っていて面白い。でも、GGオリジナルの4つのゲームはちょっとイマイチかも。(福島県・佐藤宏和・16歳)

○対抗馬紹介1

売り上げのほうは悪くない1本。デキはどう?

32着 前回25着 **ソニック&テイルス**

セガ/'93・11・19
3,800円/SHT/4M

全投票平均点	7.4817
本誌の平均点	6.5

能力(性能)の違うソニックとテイルスを使い分けられるのは、なかなかいいアイデア。GG一連の「ソニックシリーズ」から比べると、だいぶ遊べるデキではある。ただし、パッケージの楽しげなイメージとは裏腹に、ゲームのほうはかなりムズイ。う～む。(宮城県・町田信二)ふわふわしたソニックを操って、画面から飛び出してしまい、理不尽な死を迎える…。やはりGGでのスピード感は諸刃の剣である。もっとGGらしさを持つ別のソニックを期待したい。「2」が心配?(栃木県・田口直義・17歳)

○対抗馬紹介2

名作コレクションのSLG大作。戦闘機も爽快。

37着 前回39着 **マッピー**

ナムコ/'91・5・24
3.500円/ACT/1M

全投票平均点	7.4269
本誌の平均点	6.5

ちょっとトランポリンの感覚がアーケード版と違うけど、今やっても十分面白いのがスゴイ。GG用のモードや対戦があるのも◎。でも、コンティニューがないのはちょっと……。(千葉県・佐久間仁)これこそゲームギア向きのソフト! 音楽も絵も昔のままでとても懐かしい。モードも2つあってお得。(鳥取県・石川一成・19歳)

⬅オッズ表GG①

※このランキングは、10票以上集まったGGソフトをランキング化してあります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	3	魔導物語Ⅱ ～アルル16歳～	RPG	8.7547
2	2	魔導物語Ⅰ ～3つの魔導球～	RPG	8.7533
3	1	なぞぷよ ～アルルのルー～	PUZ	8.641
4	4	シャダム・クルセイダー 遥かなる王国	RPG	8.6315
5	5	シャイニング・フォース外伝Ⅱ ～邪神の覚醒～	RPG	8.5585
6	6	女神転生外伝 ～ラストバイブル～	RPG	8.388
7	7	ワールドダービー	SLG	8.3015
8	11	対戦型大戦略G	SLG	8.2857
9	9	GGアレスタⅡ	SHT	8.2674
10	8	ぎゅわんぶらあ自己中心派	TAB	8.2391
11	10	アーリエル クリスタル伝説	SLG	8.1851
12	12	シャイニング・フォース外伝 遠征・邪神の国へ	RPG	8.0816
13	17	タントア～ル	ETC	8.0631
14	14	GGアレスタ	SHT	8.014
15	13	ミッキーマウスのキャッスルイリュージョン	ACT	8.0
16	16	ハレーウォーズ	SHT	8.0
17	15	ギャラガ'91	SHT	8.0
18	18	モンスターワールドⅡ ドラゴンの罠	ACT	7.9722
19	21	マジカル・パズル・ポピルズ	PUZ	7.875
20	23	パックマン	ACT	7.8596
21	19	ぷよぷよ	PUZ	7.815
22	35	ミッキーマウスの魔法のクリスタル	ACT	7.75
23	22	ウッディポップ	ACT	7.6551
24	20	レミングス	PUZ	7.6521
25	24	エコー・ザ・ドルフィン	ACT	7.6
26	31	上海Ⅱ	TAB	7.5652
27	29	The GG忍	ACT	7.5466
28	28	ヘッドバスター	SLG	7.5357
29	32	ラスタンサーガ	ACT	7.5294
30	27	ワギャンランド	ACT	7.5
31	33	トム&ジェリー	ACT	7.5
32	25	ソニック&テイルス	ACT	7.4817
33	37	エターナルレジェンド 永遠の伝説	RPG	7.471
34	38	ペンゴ	ACT	7.4692
35	40	ファンタジーゾーンGear	SHT	7.4411
36	30	ソニックドリフト	RAC	7.4368
37	39	マッピー	ACT	7.4269
38	36	ポケット雀荘	TAB	7.4166
39	—	コカ・コーラキッド 颯爽少年英雄伝	ACT	7.4
40	44	クニちゃんのゲーム天国	TAB	7.3529
41	26	アラジン	ACT	7.3469
42	34	モータルコンバット	ACT	7.2989
43	43	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ACT	7.267
44	—	琉球	PUZ	7.2666
45	45	ウインターオリンピック	SPT	7.25
46	41	なぞぷよ2	PUZ	7.2142
47	42	JリーグGGプロストライカー'94	SPT	7.2
48	46	グリフォン ーGRIFFINー	SHT	7.1538
49	47	The GG忍Ⅱ	ACT	7.129
50	48	なぞぷよ	PUZ	7.085
51	50	対戦麻雀・好牌Ⅱ	TAB	6.8571
52	49	キネティックコネクション	PUZ	6.7692
53	53	ベア・ナックルⅡ	ACT	6.7049
54	55	ギアスタジアム	SPT	6.6198
55	54	アウトラン	RAC	6.6162
56	59	フレイ～修行編～	ACT	6.5833
57	52	IN THE WAKE OF VAMPIRE	ACT	6.5555
58	57	対戦麻雀 好牌	TAB	6.5
59	56	コラムス	PUZ	6.4855
60	61	ワンダーボーイ	ACT	6.3913
61	51	スペースハリアー	SHT	6.3684
62	60	アイルトン・セナ スーパーモナコGPⅡ	RAC	6.2941
63	—	ウィンブルドン	SPT	6.1
64	62	GGドラえもん ノラのすけの野望	ACT	6.0769
65	58	バスターファイト	ACT	6.0714
66	—	デビリッシュ	ACT	6.0
67	—	スーパーゴルフ	SPT	6.0
68	—	倉庫番	PUZ	6.0
69	—	紫禁城	PUZ	6.0
70	64	斬GEAR	SLG	5.9545
71	66	パット&パター	SPT	5.9166
72	68	タロットの館 Hause of Tarot	TAB	5.9024
73	69	まじかる☆タルるートくん	SHT	5.8666
74	65	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	ACT	5.8145

次ページに続く→

【予想屋様と隊長さんのおたよりコーナー】「た、たいちょー! 大変ですぅ!! なんと読者レースが次回で終わるとのウワサがー!!」「ヘッ、なにウソこいてんだ、このヘボ隊員。人気1位のこのコーナーがなくなるわきゃないだろ。ま、BEメガがなくなるんなら話は別だけどよ、なぁ隊長さん」「……むぅ」「何うなってんだ、オヤジ」「隊長、何か知ってるんですか?」「さらばだ」「アッ、待てテメー!」

➡オッズ表F

※応募者の方は、ハガキにご希望のソフト名を第3希望程度まで書いていただけると発送がスムーズにいきます。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
399	396	モンスターレア	ACT	5.3829
400	395	究極タイガー	SHT	5.3801
401	392	ランボーⅢ	ACT	5.3793
402	397	孔雀王2 幻影城	ACT	5.3757
403	398	ファイナルブロー	SPT	5.3605
404	385	熱血高校ドッジボール部サッカー編MD	SPT	5.3461
405	380	ヨーロッパ戦線	SLG	5.2954
406	399	天舞メガCDスペシャル	SLG	5.258
407	400	Ｊリーグ チャンピオンサッカー	SPT	5.2365
408	401	サンダープロレスリング列伝	SPT	5.2236
409	388	ザ・キックボクシング	SPT	5.1944
410	402	アイル・ロード	RPG	5.1901
411	404	アトミック・ロボキッド	SHT	5.1492
412	407	GODS	ACT	5.1176
413	418	バトル ファンタジー	ACT	5.1071
414	409	ファットマン	ACT	5.1033
415	406	パワーアスリート	ACT	5.1023
416	408	ターボアウトラン	RAC	5.1021
417	405	シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟	ACT	5.0689
418	410	スーパーサンダーブレード	SHT	5.0562
419	403	ロードス島戦記〜英雄戦争〜	RPG	5.0
420	414	幽☆遊☆白書外伝	ADV	4.9259
421	413	シーザーの野望	SLG	4.875
422	412	スーパーエアーウルフ	SHT	4.875
423	417	夢幻戦士ヴァリス	ACT	4.8645
424	415	G-LOC	SHT	4.8392
425	416	北斗の拳 新世紀末救世主伝説	ACT	4.824
426	419	セイントソード	ACT	4.7979
427	420	Ａ列車で行こうMD	SLG	4.7739
428	421	メガトラックス	RAC	4.7622
429	422	港のトレイジア	RPG	4.7539
430	411	フリントストーン	ACT	4.7391
431	423	アネット再び	ACT	4.7008
432	424	インセクターX	SHT	4.6587
433	425	ストームロード	ACT	4.625
434	426	ヘビーノバ	ACT	4.601
435	427	獣王記	ACT	4.5857
436	428	アレックスキッド —天空魔城—	ACT	4.5685
437	429	ヘビーユニット メガドライブスペシャル	SHT	4.4505
438	430	コズミック・ファンタジーStories	RPG	4.3944
439	431	スペースインベーダー90	SHT	4.3465
440	434	レッスルウォー	SPT	4.326
441	433	スーパーハイドライド	A・RPG	4.326
442	432	火激	ACT	4.325
443	438	魔天の創滅	RPG	4.2608
444	435	JUNCTION	PUZ	4.2545
445	436	SDヴァリス	ACT	4.2333
446	446	F1サーカスCD	RAC	4.1891
447	437	ファンタジア ミッキーマウス・マジック	ACT	4.1419
448	444	ああ播磨灘	SPT	4.1052
449	441	ズーム！	PUZ	4.1047
450	440	カース	SHT	4.1028
451	443	史上最大の倉庫番	PUZ	4.086
452	442	機動警察パトレイバー 98式起動せよ！	ADV	4.0471
453	439	サンダーフォックス	ACT	4.041
454	447	デスブリンガー —秘められた紋章—	RPG	3.8522
455	448	ビースト・ウォリアーズ	ACT	3.8153
456	449	四天明王	ACT	3.8095
457	450	邪神ドラクソス	ACT	3.5747
458	453	オーサムポッサム	ACT	3.55
459	452	ストリートスマート	ACT	3.4606
460	451	スペース・ファンキーB.O.B.	ACT	3.4285
461	454	超闘竜烈伝ディノランド	PIN	3.3207
462	455	おそ松くん はちゃめちゃ劇場	ACT	3.2995
463	456	惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド	RPG	3.1575
464	457	ラスタンサーガⅡ	ACT	3.1221
465	458	ダブルドラゴンⅡ	ACT	3.0478
466	460	中嶋悟監修 F-1 HERO MD	RAC	3.0454
467	459	XDR	SHT	3.0375
468	461	ソード・オブ・ソダン	ACT	2.9109
469	462	爆伝〜アンバランスゾーン〜	ADV	2.5416

下位オッズ表寸評 次号最終血戦！最後に笑うのは…!?

注目の超最下位帝王血戦は、いよいよ最後の佳境(かきょう)に!! 今月はソダン究極の秘奥義「最怪(下位)光線」が再び炸裂(さくれつ)!! ついに爆伝大魔王も、2点台の領域に登場し、その姿をソダンに見せた！ 次世代機にはソ○ーが「爆伝サターン」を出せば、セガも子会社を使い「ソード・オブ・ソダンPS」を送り込むとの噂(ウソ)。次号最終回(?)帝王の座はどちらに！

●新馬紹介

この夏のタイアップ作品やっと登場。デキは？

39着 前回 —

コカ・コーラキッド 颯爽少年英雄伝

セガ／'94・8・5
3,800円／ACT／4M

全投票平均点	7.4
本誌の平均点	6.5

なによりオープニングの「シュボーン!!」の音が最高にいい。これだけで、思わずコーラが飲みたくなる。でもゲームのほうは、それなりに遊べる程度で、イマイチノリきれないかも。せっかくアニメコミック風のキャラを設定していながら、ゲームであまり生きてないのは残念。(埼玉県・浦部友雄) 長くやると目が痛くなる。ゲーム内容はソニックの焼き直しだし、ソニックのだるい部分をそのまま引きづっているのも難。全面やると目が死ぬ。(福島県・斉藤貴則・18歳) マップがいじわる。GGなんだから、もっとスピード感を重視した作りにしたほうが良かった気がする。(福岡県・田代嗣貴・17歳)

⬅オッズ表GG②

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
75	71	スーパーモナコGP	RAC	5.7052
76	—	ザ・プロ野球'91	SPT	5.6666
77	63	ベア・ナックル	ACT	5.619
78	—	ジョー・モンタナ フットボール	SPT	5.6
79	72	ファンタシースター外伝	RPG	5.5476
80	73	G-LOC	SHT	5.5166
81	74	サイキックワールド	ACT	5.4545
82	70	ポップブレイカー	SHT	5.4444
83	75	がんばれゴルビー！	ACT	5.36
84	67	チェイスH.Q.	RAC	5.3478
85	76	幽☆遊☆白書〜滅びし者の逆襲〜	ACT	4.9259
86	—	ベルリンの壁	ACT	4.7
87	77	プロ野球GGリーグ	SPT	4.68
88	78	ドラゴンクリスタル ツラニの迷宮	RPG	4.6527
89	79	アックスバトラー・ゴールデンアックス伝説	A・RPG	4.4666
90	80	ファンタシースターアドベンチャー	ADV	4.3442

オッズ表GG寸評 コンパイル勢、依然強し！

さて、今月のGGソフト読者レースの動向だが、ご覧の通り上位陣に大きな変動はなく、あいかわらずコンパイル作品群が上位をキープしたままだ。このままだと、年末の「魔導Ⅲ」や「ぷよ通(2)」などでさらに1位周辺を固めてきそうな予感。まさにGGジャックか!?

BEメガ編集部総評

セガサターンソフトも募集開始!!

いよいよ、今月発売される期待の次世代機セガサターン。発売同時期ソフトは、この記事を書いてる段階でも、まだ不完全なものも多いので、今月のドッグレースでは入れてないけど、その代わりキミ達のプレイ評価を早々と募集しちゃうぞ。イマイチその姿がわかりにくいゲームの真の評価はキミ達の手で作ってほしい。

さて、次回はいよいよ今年最後の(?)読者レース。上位では「千年紀の終りに」が7カ月連続トップの座を賭け、下位では最後の最下位帝王の座を賭けて最終バトルが展開だ！ 次号絶対見逃すな!!

BEメガ着順予想ゲームでワンチャンス!!

毎度おなじみの「着順予想ゲーム」。こいつは毎回こっちが指定するゲームが何着にランクインするかを予想してもらい、見事に着順を当てた人3名(多数の時は抽選)に希望ソフトをあげようというゲームだ。今月は、メガドラ最後のソニックシリーズと噂の「ソニック&ナックルズ」が初登場した時の着順予想をしてもらうぞ。1本で3度おいしいこの作品は何着にランクインするか、右のように予想を書いて送ってくれ。当選者の発表は誌上の欄外でするぞ。

「ソニック&ナックルズ」は何着だ？

合体可能！

今月の着順予想

隊長さんの予想は、どうやら18着らしいぞ？

BEメガオッズゲームでダブルチャンス!!

ご好評のこのゲームは、今後登場が予定されているソフトの読者平均点が何点になるかを予想してもらって、一番近かった人に希望ソフト1本(ピタリ賞なら2本／海外モノもOK)をあげちゃおうというダブルチャンスゲームだ。今月は、ナムコがメガCDで久々に放つ移植大作「スターブレード」の平均点予想をしてもらうぞ。こいつがオッズ表に初登場したときの予想平均点を右上のように書いて送ってくれ。

今月のオッズ予想

見事に再現された初期のポリゴン名作だぞ。

BEメガ読者レース参加者募集中!!

今回は参加してくれた人の中から5名に、セガサターン最大の期待作「バーチャファイター」と好きなメガドラソフト1本をセットでプレゼントしちゃうぞ。参加者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ(メガドラ・セガサターンは5本、GGは3本まで！)、③コメント(なんでもOK！)、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名を上のように書いて送ってくれ。締切は12月4日だぞ。

今月のにんじん！

バーチャファイター

今回は次世代に向けて、みんなが絶対ほしいはずの「バーチャファイター」を用意したぞ。当たった人はサターンを買おう。

【10月号読者レースソフトセットプレゼント当選者発表！】最後は10月号読者レースに応募してくれた人の中から、お好みソフト1本&にんじんソフト「エイリアン3」の当選者を発表するぞ。最終回直前の幸せ者は、東京都・浜田鉄志くん、宮城県・石川直樹くん、福岡県・牧田典明くん、島根県・石本康くん、奈良県・武内悦子さんの5名だ。おめでとう。待っててくれよな。

読者レース応募券 12月

BE-MEGA WORLDWIDEな情報を先取り！ NEWS & INFORMATION
ニュース　アンド　インフォメーション

AH!!

NEWS サターン情報&お笑い満載番組スタート 土曜の夜は「トロピカ共和国」を聴け！

サターンの知名度アップと幅広いユーザー層獲得を目指し、セガが始めたラジオ新番組、それが「グレチキのトロピカ共和国」だ。10月15日にオンエアを開始したこの番組は、サターンに関するハード・ソフトすべての最新情報や、リスナーをスタジオをゲームでつなぐ画期的な（？）コーナーがいっぱい。パーソナリティは今一番イキのいいお笑いコンビ、グレート・チキン・パワーズだ。そのハチャメチャぶりはとにかく聴いてみるしかないぞ。土曜の夜はしこたま笑って、セガそしてサターンの最速、そして最お得な情報をゲットしてくれ。

元気が出るテレビのお笑い甲子園出身の２人。番組は毎週土曜日夜21時30分～22時ニッポン放送でオンエア。

NEWS 購入希望者の6割が願った夢が実現 カラフルGGが3色同時発売決定！

ＢＥメガ読者の間でも要望が非常に高かったカラフルボディのゲームギアが、11月11日にいよいよ登場するぞ！　今年６月のおもちゃショーで行われた人気投票などの結果から厳選されたボディーカラーはブルー、イエロー、スモークの３色。価格はそれぞれ13,800円だ。もちろんこれまでのブラックボディもリーズナブルな価格設定で発売中。ゲームボーイにもカラーボディが登場したし、これからますますハンディ機が活躍しそうだね。

それぞれのボディカラーにマッチしたボタンもシャレてるね。

NEWS プレイステーションは12月3日発売！ 年末商戦に向けて出そろった次世代機

ソニーのプレイステーションが12月３日に39,800円で発売されることが決定した。超高速演算処理など驚異のスペックを誇るマシンだが、ソフトも240社に及ぶライセンシーが開発中で、年内に23タイトルが提供される（専用の黒色ディスクを使用）。今回は中心的な存在のナムコのラインナップを３つ紹介しておこう。

また、ＮＥＣのPC-FXは12月９日に49,800円で登場。同時発売ソフトは３本だ。役者は揃ったという感じだけどキミの決心は固まったかな？

ＶＦの対抗馬「ハイパーソリッド闘神伝」。ソフトバンクからもパソコンで人気のADV「MYST」が出るぞ。

スターブレードα

ナムコ／２月予定／価格未定／SHT
©1991 1994 NAMCO LTD.

ゲーム性はメガＣＤ版でも再現されたが、ＰＳ版はアーケード版を完全移植した「ノーマルモード」に加え、敵機や隕石の表面にテクスチャーマッピングをほどこし質感を高めた「テクスチャーモード」がある。

開発中の画面写真。テクスチャーで、戦艦のリアル感が業務用以上にアップ。

サイバースレッド

ナムコ／１月予定／価格未定／SHT
©1993 1994 NAMCO LTD.

わずか２年で完全移植されることになった３Ｄ対戦シューティング。こちらもオリジナル版に、テクスチャーマッピングをほどこして質感を向上。もちろん２Ｐ対戦も可能で、さらにＰＳ版ならではの仕様が盛り込まれるそうだ。

開発中の画面。上下分割の２Ｐ対戦は白熱しそう。オリジナルモードとは？

リッジレーサー

ナムコ／12月３日発売／￥5,800／RAC
©1993 1994 NAMCO LTD.

ＰＳ同時発売タイトルの目玉ともいうべき本ソフトも堂々完成。ナムコ自慢の３ＤＣＧが家庭用テレビに映し出され、「デイトナＵＳＡ」とはまた違ったドライビング感覚が楽しめる。こちらもＰＳオリジナルモードあり。

開発中の画面。トンネルを駆け抜ける名シーンもあり、自車は選択ができる。

3DO・REALはデザインを一新！

セガとソニーを迎え撃つ松下電器は、従来機（ＦＺ-１）に比べ薄型で軽量化を実現したリアルＦＺ-10を発表。11月11日から44,800円で販売を開始する。また、マウス（4,380円）、６ボタンパッド（2,480円）、カラオケミキサー（価格未定）、ビデオCDアダプター（29,800円）などの周辺器機も充実かさせた。

NEWS■セガは「VR-１」や「ゴーストハンターズ」などが楽しめる屋内アミューズメントパーク「市川ガルボ」を、千葉県市川市のニッケコルトンプラザ内に11月30日オープンする。

※このコーナーで紹介したプレゼントなどへの応募は必要事項：①住所②氏名③年齢④職業（詳しく）⑤電話番号⑥性別を必ず明記のこと。締切は、特に指定がないものはすべて12月７日（消印有効）。

●アルタの大型ビジョンで「幽遊」バトル炸裂！

4人同時対戦プレイで話題のMDソフト「幽遊白書―魔強統一戦―」の発売を記念したプロモーションイベントが、去る10月2日に新宿アルタで行われた。あのアルタの大型ビジョンいっぱいに映し出された幽助達を見て驚いた人も多いんじゃないかな？　ゲーム大会あり、クイズありのイベントは、ゲストとして『平成教育委員会』などに出演中の三浦早苗ちゃんが登場。おなじみセガ・船田さんのお手伝いしてくれた。また大型ビジョンには、セガサターンの最新情報も映し出され、道行く人の注目を集めていたぞ。

●ディズニーグッズがUFOキャッチャーに登場

あのUFOキャッチャーにディズニーグッズ、しかも専用きょう体の登場。この秋、全国約350カ所以上のアミューズメント施設に設置されたこのマシンが、いま大変な人気を博している。プライズ（景品）を取れなかった人に、もれなくディズニープレミアカードをプレゼントしてくれるのがウレシイね。

ディズニー映画の名場面をあしらったプライズアイテム。ミニバッグはカノジョも喜ぶ？

●3DOがソフトのレーティングシステムを確立

3DO対応のソフトウェアに適性年齢の表示がなされることになった。今後発売のソフトは基本的に次の3つのレベルに分けられる。「E(EVERYONE)」は一般向け、「16(NOT FOR 15 AND UNDER)」は16歳未満不適、そして「AO(ADULTS ONLY)」が成人向けとなる。（ちなみに写真はマイクロネットのAO指定脱衣麻雀）これはある意味でアダルトソフト解禁宣言とも言える？　さて、サターンソフトはいったいどうなる？

●「ラングリッサーII」のサントラCDが発売

このCD、アレンジ自体もジュリアナ風、オーケストラ調など多岐にわたっているが、アップ／スローテンポはもとより変拍子ものまで入っている！　その上ギターもバリバリきてるしシンセにもかなりの音源を使用しているとみた。はっきり言って今までのゲームミュージックの感覚を覆すような仕上がりだぞ。ゲームミュージック好きでもそうでなくてもぜひ聴いてみてほしい作品だ。

収録曲数全20曲。東芝EMIより2,800円で好評発売中。

●手塚プロと古代祐三が贈る「卍PSY幽記」

手塚プロによるグラフィック、そして古代祐三が音楽を担当していることで話題のPC9800シリーズ版RPG「卍PSY幽記」の予約特典プロモーションビデオを読者10名にプレゼント。ほしい人はハガキに必要事項を書いて編集部あてに応募してね。また、ソフトを買いたい人は、「卍予約（ビデオ希望）」と明記して、〒135 東京都江東区塩浜2-4-29　住友不動産木場ビル4F　株式会社PSDに予約すれば、ビデオが確実にもらえるぞ。

PC-98用ソフトは12月に12,800円で発売される。

●こんな時代だから「うそ発見器？」が必要です

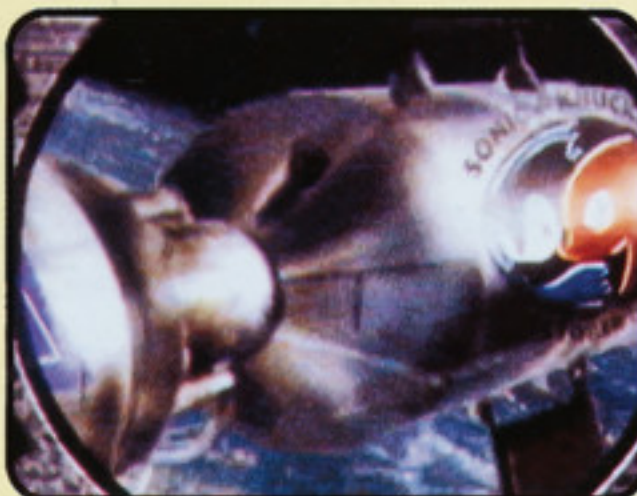
人がうそ発見器にかけられて質問ぜめにあうさまを見て、ボクもアレほしいなあ～なんて思ったことはない？　このせちがらい世の中、何が真実で何がうそなのか自分自身にもわからない。というワケでタカラがお手軽サイズの「うそ発見器？」（2,980円）を発売してしまった。ただし遊びゴコロを忘れると人間関係に亀裂を作ることになりかねないので要注意。年末のパーティーにオススメ。

SEGA CM INFORMATION

CLIP. 27

久しぶりに復活したCMインフォメーション。ここのところちょっとさびしかったセガ系のCMも、セガサターンの登場で、一気ににぎやかになりそう。今月は少々ノリの違う2本を紹介！

NOW ON AIR! 「ソニック&ナックルズ」SPACE ODYSSEY篇

【主な放映番組：「幽☆遊☆白書（フジテレビ系：火曜18時～）、「ブルーシード（テレビ東京系：水曜18時30分～）」】

ロケットに描かれたロゴは、MTVの映像にデジタル編集機"ハリー"によって合成したもの。意外としっくりきてるでしょ。

MTV風のノリが新鮮!?

MTVとのタイアップで、世界ゲーム大会も開かれた「ソニック＆ナックルズ」。今回は、CMの制作のほうもMTVジャパンに任せられ、今までのセガのCMとはまったく違った味を出している。ちなみに、いきなり出てくるロケットのドッキングシーンや、外人の変な顔は、MTV秘蔵のフィルムを使用しているとのこと。いかにもMTVらしい形でロックオンシステムを説明しているのもミソだぞ。

驚きのシステムを表現する変な外人。いかにもって感じ？

放映データ

●放映期間：'94年10月15日～●制作：MTV JAPAN●演出：寺井弘典●ナレーター：ウォード・E・セクストン

AFTER ON AIR! 「豪血寺一族」押入にお種 篇

【主要放映帯：テレビ朝日（関東NET）、東海テレビ（名古屋NET）、朝日放送（大阪NET）：各23:30～25:00のスポット枠】

この場面になるまで、随所にサブリミナル効果で（？）挿入されるお種の姿。これは夜中に見ると、ビビッて眠れないぞ。

超リアルなお種!!

深夜番組を見ていた人は、この恐いCMに遭遇した人もいるんじゃないかな？　ご存じ「豪血寺一族」のCMは、おなじみのお種ばあさんが主役。ちなみにお種を演じるのは、SFXメイクを施された小柄な男優さんで、舞台となっている洋館は、映画「RAMPO」でも使われた有名な建物だとか。真夏の暑い時期に1日がかりで収録されたこのCM、お種の「やっかいになるよ」のセリフで背筋も冷えたんじゃない？

このテレビもこの洋館にあった当時のもの。結構貴重品。

放映データ

●放映期間：'94年9月第5週～10月13日●制作：マッキャンエリクソン、/(株)イーストプランニング、(株)アームズ●ディレクター：細木充久●SFX：ピエール須田

NEWS■この夏、大好評だった「NEO・GEO-CDライブツアー」のパート2が開催決定！　11／12：札幌・月寒グリーンドーム、11／20：東京・ラフォーレ飯倉、11／27：マイドーム大阪、12／4：名古屋・白鳥ホール、12／11：メイフェアプラザ仙台、12／18：福岡ファッションビル。当日はNEO・GEO-CDがもらえるイベントなどもあるぞ。詳しくはライブツアツアー事務局(06-202-7011)まで。

HEART BEAT INTERVIEW

重藤賢一 しげとうけんいち/アーティスト

PROFILE 1965年8月2日生まれ。初のゴジラ主題歌として話題の「エコーズ・オブ・ラブ」(キティ、11/26発売、1,000円)をリリースする『DATE OF BIRTH』で、ハーモニカ、ビジュアルを担当。

重藤　メガドラで好きなのは「トージャム＆アール」、バカゲーですね(笑)。海外モノって結構好きですよ。アクションとか、「ランドストーカー」のように自分が慣れて上達していくアクションRPGはやるけど、RPGはあまりやらない。無理矢理小説を読まされてるようなのはイヤなんです。最近では「ソニック＆ナックルズ」に期待してます。ゲームは、インベーダーの頃からやってますよ。中学の頃は、田舎だからゲームセンターに行って補導されたりとかね(笑)。今も月に5、6本は選んでソフトを買ってます。

——今度、重藤さんが初めて開発に携わったゲームが3DOで出るんですよね？

重藤　自分からソフトハウスに「やりたい」って電話したんです。4人同時対戦ができる3Dシューティングなんですけどね。キャラクターデザインと、オープニングムービー、それにフィールドのオブジェクトを担当してます。予想以上にハマリました。やってみて、ゲームの基本はプログラマーだというのが、改めてわかりましたよ。伝えたことを形にしてくれるし。これをステップにして、次はプロデュースとかに入れ込みたい。でないと自分の世界が出ないでしょう。やっぱり、こだわらないといいゲームって感じてもらえないと思う。バンドみたいに5、6人でコンビネーションを組んでやるというのが理想です。

——メガドラユーザーとして何かひとこと。

重藤　ユーザーの1人としては、ソフトの価格が下がってほしいですよね。制作側を知った立場でも、高すぎると思う。少なくともヒット商品をあんなに高くするのはおかしいですね。セガは安いですよね。そういう意気込みはスゴく好きです。でも、サターンは高い。ニッキュッパ(29,800円)にしなさい(笑)。

重藤氏が手掛けた3DOソフト「インセクターウォー」(リバーヒルソフト)の開発中画面より。

PHOTO/鬼頭栄次

本格的に3DOのゲーム作りに参加して秀れたプログラマーの重要性を感じた

NEW RELEASE

CD 森口博子 LUCKY GIRL ～信じる者は救われる～

元祖ゲンキ印の森口博子のニューシングルはTVバラエティ『夢がMORI MORI』の新オープニング。ヒットメーカー広瀬香美が初めて他のアーティストをプロデュースしたことで話題を呼んでいる。CD-G対応のグラフィックも入っているから、サターンで楽しもう。

●キングレコード/発売中/￥1,000

CD Dual Dream Winter Kiss

Dual Dream久々のシングルは、サッポロビール冬物語のCMソング(加藤紀子ちゃんの出てるヤツだね)。森口博子とのジョイントなどで新たな世界を広げた彼らのラブソング(とビール)がキミの寒〜い冬をあったかくしてくれるかもね。ヒット確実の1枚。

●キングレコード/11.9発売/￥1,000

CD 久宝留理子 COLORS

25歳になった久宝留理子がこのアルバムで歌うのは、ファンクありロックありブルースありと、タイトルよろしく実に多彩な彼女の魅力を見せつける。ポケベルのCMですっかりおなじみの「早くしてよ」も含め、ドキッとするような女ゴコロがぎっしりつまった1枚だ。

●エピック・ソニー/発売中/￥2,800

CD DA BUBBLE GUM BROTHERS FANKASTIC OYAGE

タイトルはファンカスティックオヤ〜ジと読む。バブルガムブラザーズの10枚目のアルバムとなるこの作品は、久保田利伸作曲のナンバーも加え、あいもかわらずファンキーでシニカルだ。ワールドカップサッカーアメリカ'94のイメージソング「GET GOOD GET GOD」も収録。

●エピック・ソニー/発売中/￥2,800

CD 平松まゆき SWEET SOUL TRANSISTOR

平松まゆきちゃんのデビューアルバムがとうとう完成。ただ歌っているだけのボーカリストではなくバックとの丁々発止でともに曲を作り上げていこうとする彼女の力強い歌声はボーカリストとしての本質を知っている。それでいて女の子の気持ちが溢れている1枚なのだ。

●日本コロムビア/11.21発売/￥2,800

CD SNK新世界楽曲雑技団 ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 〜アレンジサウンドトラックス〜

SNKオールスターが集結した「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94」のフルアレンジアルバム。各ステージのテーマなど全13曲を収録している。雑技団メンバーによる楽曲解説やキャラメッセージを盛り込んだ解説書と、アイロンプリントシート(初版のみ)のオマケ付。

●サイトロン/11.8発売/￥2,500

VIDEO SMAP SMAP Sexy Six Show

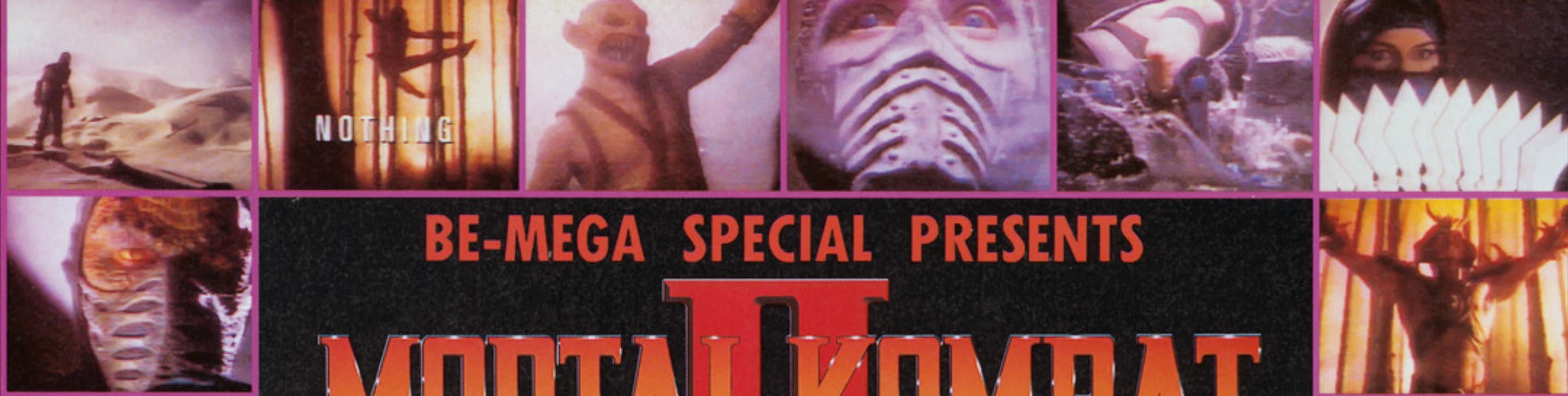
木村拓哉のCM、香取慎吾の覇王丸役など、最近何かとゲームに絡んでるSMAP。彼らの夏の武道館コンサートのライブビデオがこの『SEXY SIX SHOW』だ。子どもだと思ってたのにすっかり色気づいてきたヤツらは結構カッコいい。

●ビクターエンタテインメント/11.11発売/￥6,800

VIDEO 中野裕之 PEACE BLUE

小笠原に群生する自然のままのイルカの姿を美しい映像処理の妙でたっぷりと見せてくれるおススメの1本。これはレーザーアクティブのソフト「メロンブレイン」のために制作された映像に新たなサウンドを入れ再構成したビデオなのだ。

●ポニーキャニオン/発売中/￥3,500

INFORMATION■岡山放送『BEメガワールド』が『サターンワールド』に衣替え。11月17日「バーチャファイター」、11月24日「WanChai Connection」を紹介。BEメガ最新情報もあるぞ!! また、11月12・13日に岡山県総合グランドで行われるメルヘンスポーツフェア会場にて、BEメガワールドのイベントを開催。セガサターンや最新ゲームを体験できるチャンス！

BE-MEGA SPECIAL PRESENTS

MORTAL KOMBAT II

モータルコンバットII

THE FATALITY MANIA

- ●アクレイムジャパン
- ●発売中
- ●8,800円
- ●ACT
- ●24M

敗北そのものより、究極神拳の餌食になることが悔しい！ それがMKII

私は「モータルコンバット」が好きだ。独特の世界観、重苦しい雰囲気、どこの国のものともわからんサウンド（IIは元祖のあやしさが薄れているのが惜しい）、景気よく舞う血飛沫……およそこのゲームを象徴する要素は、ほとんどが私の趣味に合致している。もっとも、格闘ゲームとしての「モーコン」は日本ではいささか知名度は低い。しかし、あちらでは他社の格闘ゲームをまるで寄せ付けないほど市場を席巻しているそうだ。これは実写での映画化（アニメではないところが「らしい」。個人的には期待している）が進行中ということからも、その人気の大きさがうかがえるだろう。一方、ＢＥメガ編集部での「モーコン」人気ゲージだが、こちらも結構熱い。元祖「モーコン」は完全版（メガＣＤ）で大騒ぎしながら対戦したし、その続編「モーコンII」では、各自がお気に入りの戦士を育てあげ、対戦プレイでその成果を競いあったものだ。そうそう、対戦プレイで思い出したが「モーコン」は対戦で負けることより、究極神拳をぶちこまれた時の悔しさのほうがデカイと思わないかね？　特に「モーコンII」は、究極神拳が増えて、なおかつフレンドシップなどのバ◎っぽい演出も加わったため、屈辱感もひとしおと言えよう。その逆に、しくじって「FINISH～」時にヘボな通常技なんぞを出した相手には、負けた側にも「未熟者め！」と鼻でせせら笑う権利が湧出するのは、このシリーズならではの微笑ましい（？）光景である。こんなふうに書いていると「モーコン」はそれだけのゲームなのかと思われそうだが、真剣に対戦プレイをやりこむと、意外に熱いかけひき（本気でまとめれば本が１冊書ける）が存在することも知ってほしい。このゲームのプレイヤーは、対戦時に「ろくにブロックも覚えずジャンプキックばかり使う」か、「攻撃を見切って、常に有利な間合いと技で戦う」の２つに大別される。つまり向上心があるかどうかだ。まあ、このゲームに興味を持つようなユーザーは、たいてい後者だから問題ないとは思うが……。ところで、以前秋葉原で「モーコンII」のアーケード版（アップライトきょう体、ボタンは５個！）を見掛けた時に気づいたのだがＭＤ版、SFC版ともにサウンドの音質は本物とかなり違っていた。これは音源の違いだから仕方ないと思うが、やっぱり本物のほうがゴージャスで魅力的なのは否めない。できたら、メガＣＤかサターンあたりで「完全版」を出してくれないものだろうか。私の本気キャラ〝雷電〟を含め声（水雷脚の意味不明なヤツとか）がＭＤ版では結構削除されているのが悔しくて悔しくて……。ダメ？　ダメ？　　（ＫＡＦいち）

2人対戦プレイ・駆け足攻略

ここでは対戦における数多くの戦略から、その一部を抜粋してみた。他にも深い攻略はあるので開発してみよう。

①ブロックの使い方

前作と同じく「モーコンII」でもブロック中に必殺技コマンドの入力を受け付けている。ただし、どのコマンドも最後（水雷脚なら→）だけは、ブロックを離してから入力しないとダメだ。

もう１つ注意してほしいのは、相手の攻撃に耐えて硬直している時は不可ということ。この場合、相手の攻撃が一段落してから入力だ。

②続・ブロックの使い方

歩行の時、１歩ぶんの移動距離が決まっているキャラは微妙な間合いをとりにくい（忍者系とミレーナ、キタナは除く）。しかし、歩行中にブロックを押すと、途中で止まることができるぞ。

ブロック停止を対戦に役立てられる者はかなりの手腕だが、実際にはあまり使わない？

③返し技について

このゲームで飛び込み攻撃を返すのは、一部のキャラを除いて困難だが、相手とほぼ同時に垂直ジャンプキックを出すと、けっこう反撃できる。キタナの舞空打には後方ジャンプパンチが有効。

間合いによってキックとパンチ、そしてジャンプ方向を使いわけよう。読みが大切だ。

④飛び道具のかわし方

ブロックを押さずにしゃがむだけで、実はほとんどの飛び道具を無傷でかわせる（リュウ・カンの南拳は当たる）。これは、相手が飛び道具を出す時のクセを見切れば、かなり有効な戦術だ。

しゃがみブロックしても削られる邪炎修連波も、簡単にかわせる。これは体で覚えろ！

最悪にして最後の究極神拳

さて、ここで特別情報！　先月の「サンダーバーズ」で未公開だった、シャン・ツンの第３の究極神拳「龍人奪完拳」をお教えしよう。やり方は、ローパンチを30秒以上押しておき、例のあの時に離すだけ。間合いは相手から１歩ぶん離れた場所だ。これでキンタロー変身が見られるぞ！

これが「龍人奪完拳」だ！

問題は、ローパンチを押している間、必殺技がいっさい出なくなることか……。

豪華付録　元祖「モーコン」特製ラベル

⬇線にそって切ったら、元祖「モーコン」のカセットに貼ろうね。

MIDWAY
MORTAL KOMBAT

よりぬき　モーコンⅡの謎・絶ち割り

【謎①・狂影身爆拳】リーブテイルは究極神拳・狂影身爆拳を使う時に、なぜ姿を消すのか？　これは推論だが、相手の体を切る時の型（ポーズ）が、人に見せられないほど恥ずかしいか、逆に残酷すぎて正視に耐えないからなのでは？

【謎②・トッシーおじさん】アッパーが決まると時々「ハッピ～」の奇声とともに謎の男が出現するが、これは誰なのか？　噂では開発スタッフらしいが……。なお、裏技で見られる落書き顔は、その男の息子が描いたという報告もある。

【謎③・箱の中身】バラカがフレンドシップで与える箱の中身は何なのか？　これは対戦相手によって変わるらしいが、真偽のほどは定かではない。相手がリュウ・カンの時は、怒りをなだめるために、中身には特に気を使うとか？

【謎④・モデル】モーコンⅡは前作と取り込み画像のモデルが違うのはなぜか？　これも憶測だが、取り込み作業の際にゴローの実在（！）を知ったモデルを事後いけにえにしたとか？　背景で捕まっている２人は秘密保持のために監禁？

※当コラムは、リフトバソク㈲から刊行中の「モーコンⅠの謎」および「モーコンⅡの謎・ドタマ割り」から抜粋、構成したものです。

君も「モーコン」を環境ソフトとして使ってみないか？

「モータルコンバット完全版」のデモと「モーコンⅡ」のテストモードをモニターに流しておくと、それだけで粋（いき）な環境ソフトのできあがり！　君もいっちょやってみないかい？

ちなみにＣＤを普通に再生すると、別テイクの曲がいくつか聞ける。

KUNG LAO WINS
FRIENDSHIP

通常はフレンドシップ、イヤな友達が来たら究極神拳モードで？

壮絶！　アクレイムジャパン VS BEメガライター「モータルコンバットⅡ」頂上対決！

去る10月吉日、それは蒲田でこっそりと、しかし激しく行われた。そう、アクレイムとＢＥメガの「モーコンⅡ」全面対決がだ！　この日、本誌の代表はまず社内に通された後、闘技場の準備が終わるまでしばし待機。天井に針、床にデッドプール、壁面に大木と、スタッフが目前にリアルなセットを配置する様子を見て、我々は「さすがはアクレイムジャパン、モーコン教を地下組織にもつだけのことはある」と、妙に感心させられた。というのは冗談。実際にはＢＥメガ代表ＫＡＦいちと、アクレイム代表のMIGHTで全５本の勝負を行ったのである！

ちなみにＫＡＦいちは終始ライデン、MIGHT氏は５本のうち４本をランダムセレクトで戦った。

FIGHT!

合計5回の勝負はすぐに終わったが、どちらも負けるわけにはいかないため、熱い戦いとなった。この結果は次号を待て！

対決結果を予想して、ビッグで超貴重なグッズを当てちゃお！　ホントにでかいぞ

今回の特集はどうだった？　さて、ここでモーコン野郎の君にプレゼンツ。左の対決を予想（○勝対○勝で○○チームの勝ちというふうに）し、ハガキで「ＭＫⅡ」係へ11月20日（必着）までに送れ！

▶「ＭＫⅡポスター」20名

NOTHING, NOTHING CAN PREPARE YOU!
MORTAL KOMBAT II

▶「店頭用巨大看板」3名

★勝負予想を記入のうえ下の応募券を貼ってね

プレゼント応募券

特報!! Special Report

ソニック&ナックルズ

1本で3度遊べる"ロックオンシステム"を採用

「ソニック3」の謎も明らかになるシリーズ最新作だ!

SONIC & KNUCKLES

ソニック&ナックルズ	セガ	発売中	7,800円	18M	ACT

ソニックチームが贈るメガドラ最後の「ソニック」、それが「ソニック&ナックルズ」だ。今月は完全版「3」としての新ステージを紹介!

ソニックとナックルズの冒険がきのこの丘で始まった!

数々の謎を残したままエンディングをむかえた「ソニック3」。今回発売された「ソニック&ナックルズ」は、「3」の単なる続編ではなく、〝カートリッジ2段差し〞という荒ワザ(セガではこれをロックオンシステムと呼んでいる)を使うことで従来の続編モノでは不可能だった新フィーチャーが盛り込まれているところがポイント。特にファンにとってウレシイのは、この作品と「3」を合体させると、完全版「3」が遊べることにある。難易度は高いけど全体マップのデキはシリーズ中ピカイチだし、何よりナックルズの動きがいい。「3」を持ってない人は、この際両方買うといいかもね?

STORY

Dr.エッグマンの大要塞、デスエッグを墜落させたソニック(「3」のエンディング)。しかし、このデスエッグは浮遊島の火山に激突しただけで、実は完全に破壊されていなかったのである!! このままだとエッグマンの復活は時間の問題と考えたソニックは、再び浮遊島に着陸。伝説の島に隠された謎、そしてエッグマンの陰謀、さらには最大のライバル・ナックルズの秘密が明らかになる冒険が今始まる!!

浮遊島のガーディアン・ナックルズが守っているものとは何か? その謎はゾーン7以降に登場するスーパーリングが鍵を握る!!

新キャラ"ナックルズ"はこんなヤツだ!

「3」ではプレイヤーのジャマばかりしていたくせに、結局エッグマンにだまされっぱなしのナックルズ。今回からプレイヤーキャラとして使えるようになったことで、それぞれの立場から見たストーリーが楽しめるようになっている。マップやボスの攻略も変化するので、その違いを確かめよう。

結構ケンカっぱやい性格なのだ。

一瞬動きが止まってから暴れ出す。カワイイ。

「3」と合体させた状態からナックルズ以外でスタートさせると、秘密の祭壇に行くための手がかりが直後に明かされる。

POINT 1 ムササビのように滑空することができる

ナックルズならではの特殊能力で目を引くのが、この滑空(かっくう)能力。テイルスのように上昇することはできないが、滑空している間は十字ボタンの左右で空中移動が可能だ。また正面からパンチを当てれば敵も倒せるので、移動兼攻撃としても使えるのもウレシイところ。

2段ジャンプで滑空開始。そのまま体当りすれば敵を倒せるのだが、当たり判定は結構シビア。

滑空状態のまま地上に降りるとスライディングする。これをうまく使えば、急な上り坂でもどんどん進めちゃう。

POINT 2 垂直のカベをよじ登ることができる

ナックルズ最大の特徴が、この「壁をよじ登る」能力。これと滑空飛行を組み合わせれば、ソニックやテイルスでは行けなかった場所にもどんどん進めてしまう。「3」と組み合わせて使えば、今まで考えられなかったようなすごいショートカットも可能になるのだ。

滑空状態で壁に体当りしても壁にくっつくことができる。これを知っていれば移動範囲は格段に広くなる。

ボタンを2回押せば(2段ジャンプ)ピタッと壁にくっつく。ボタンの上下で移動だ。

POINT 3 スピンダッシュしなくてもカベを壊して突き進める

ナックルズの特殊能力の中で、もっとも地味なのがコレ。ソニックやテイルスがスーパースピンダッシュでしか壊せない壁を、ナックルズでなら触れただけで壊してしまう。ナックルズでしか壊せない壁もあるので、秘密の攻略ルートはコイツで探し出すしかない!?

軽く触れただけで壁をバンバン壊しまくる。あれば便利な能力だけど、派手なんだか地味な能力なんだか……ねえ。

このカベはソニックやテイルスだと壊せない。ナックルズだけがこの先へ進めるぞ。

ZONE 7 MUSHROOM HILL

毒キノコをポヨンポヨンとかわして突っ走れ

巨大なキノコが生い茂る、緑にあふれた谷間を舞台にした「ソニック&ナックルズ」最初のゾーン。ゲームバランス的には「3」の後半ステージに当たる場所なので、難易度はかなり高い。構成も凝っていて、「ナックルズ」単体で遊ぶ時と「3」+「ナックルズ」で遊ぶ時では、マップが一部変化するのだ。

ソニックシリーズのお家芸でもある(？)、コークスクリュー。加速をつけて突っ切ろう。

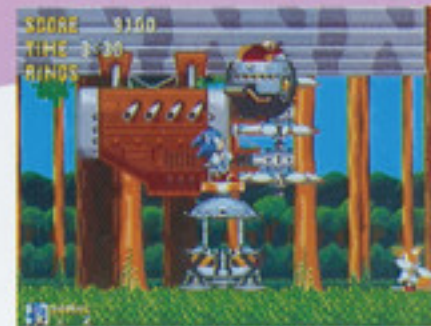
ナックルズにからみつくツタ。スピンダッシュで振り切らないと脱出することは不可能だ。

キノコパラソルでフ～ラフラ

巨大キノコのヘタにつかまると、しばしの間空中遊泳が楽しめる。十字ボタンの左右で方向転換もできるぜ。

地形を利用し大ジャンプ!!

高低差があるマップなので、キノコ型のシーソーや滑車などを使ったジャンプ台がたくさん仕掛けられている。

エッグマンやっぱり登場

ナックルズでプレイすると、エッグマンは正体を隠すためにマスクをして登場する。キミはもう気がついた？

気になる敵キャラ

突風を吹いてソニック達を吹き飛ばす。早めに倒すしか手はない！

空からソニック達を追いかけてくる。スピンダッシュで追い払え。

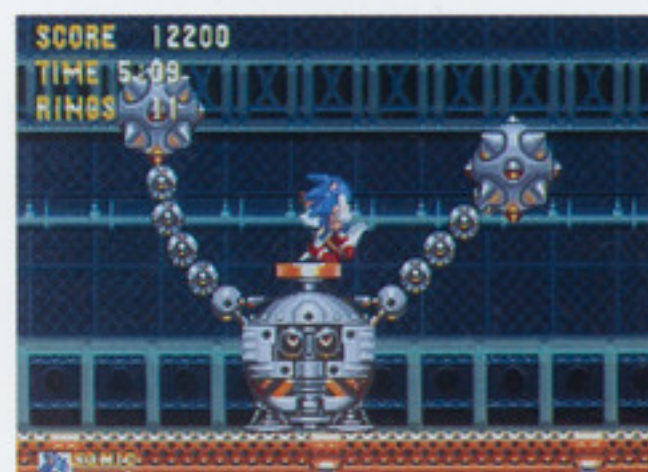
Boss

トゲ鉄球のゲートに当たらないように進みつつ、エッグマンに体当たりするべし。

ZONE 8 FLYING BATTERY

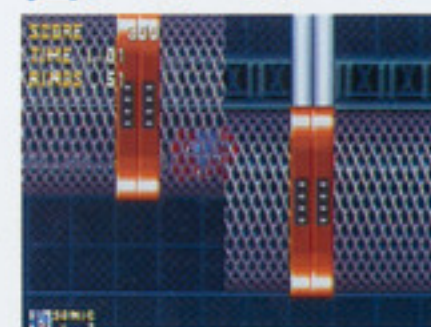
エッグマンの飛行艇に潜入した3匹を待つものは？

雰囲気的には、「2」の後半ステージにあった飛行艇シーンに似たゾーン。カタパルトや火炎放射器などのトラップが数多く仕掛けられており、穴落ちなどのトラップがあるところからもゲームバランスは上級者向けと言えるだろう。隠し通路も用意されているので、マップを覚えないと苦戦間違いなしだ。

回転する火炎放射器をかわして前進。ちなみにこのトラップの上に乗ると大ジャンプする。

中ボスの攻略法を伝授。まず相手の頭の上に乗り、攻撃を誘うこと。自滅してくれるぞ？

降り注ぐ爆弾をかわせ

まずは飛行艇の外からゲームスタート。爆弾がソニック達を狙ってくるが、どんどん先に進めばラクにかわせる。

回りモノもやっぱり登場

網状になったチューブの中を駆け抜けるソニック。チューブとチューブの間を渡るときはタイミングを計ろう。

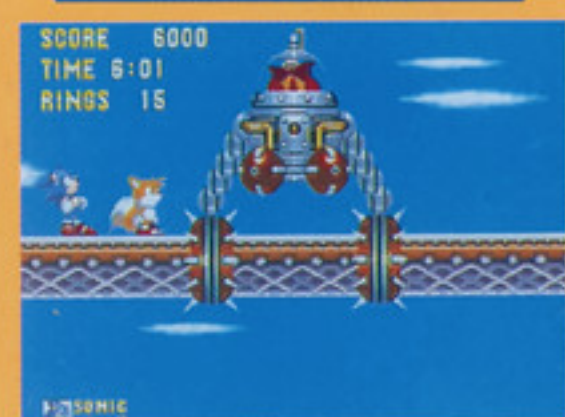
降下爆弾をうまく使え!!

飛行艇の内部に進入するには、実はあるコトをしなければならない。どうやらこのヘンがアヤシイんだけど……。

気になる敵キャラ

弾を撃ってくるやっかいな敵。バリアを張って間接攻撃を防ぎたい。

敵と言うよりは今回は味方のクレーン。ソニックを運んでくれる。

Boss

体当たりの狙い目はこの瞬間。ナックルズの攻略法も基本的には同じだけど……。

Check 気になるバッテリーバックアップ ロックオンシステムを使ったセーブ方法とは!?

「ソニック&ナックルズ」は、「3」と合体させることでプレイヤーがどのステージまで進んだのかがセーブされるようになっている(セーブデータは「3」のカートリッジ内に保存される)。と言うことは、「3」+「ナックルズ」でプレイした後に「3」単体でプレイすると、データ内容は一体どうなってしまうのだろうか……？ 答えは簡単。カートリッジ内には「3」と「ナックルズ」、それぞれ別にデータが記録されるのである。つまり「ナックルズ」のデータは「3」と合体させないと現れないワケなのだ。

ソニック&ナックルズ単独

単体で遊ぶと全7面構成のアクションゲームとなる。選べるプレイヤーはソニックとナックルズで、テイルスは選べない(残念)。データセーブができないので、難易度はかなり高めだと思っていい。

ソニック&ナックルズ + ソニック2

「2」のマップを、ナックルズでプレイ。演出面はほとんど変わらず。セーブができない。

ソニック&ナックルズ + ソニック3

「3」の完全版。全キャラでプレイ、データセーブが可能な他、演出面で大幅な変化あり。

「3」と合体させた時のデータファイル画面。ファイル数が6から8に増えた他、プレイヤーキャラの残り人数やコンティニュー回数も個別に記録されるようになっているのだ。

「ソニック&ナックルズ」をくっつけて先のステージまで進めた後、次に「3」だけ差してデータファイルを確認。なんと「3」以降で追加された要素はすべてカットされてしまう。

※ZONEのナンバーはソニック3からの通算です

ZONE 9 SANDPOLIS

オリエンタルムード満点の砂漠ステージ

ACT 1は流砂を越えてピラミッドに進むまで、ACT 2はトラップだらけのピラミッド内が舞台となっている。マップも複雑で、ループしている場所や時限式シャッターのおかげで最初はなかなか先に進めない。流砂をうまく足場として使い、自分なりの攻略ルートを探してみるといいだろう。テイルスがお薦めだ。

足場をつたって上へ。ちなみにテイルスやナックルズは、こんな坂ならガンガン進める。

エジプトな雰囲気のボスだが、実はこの中にエッグマンが隠れている。正体を見せろっ!!

山下りは大変だぁ〜

ロープをつたって下へと降りるソニック。テイルスやソニックならここで逆に上へ登ってみるのもいいだろう。

凶暴化直前!!幽霊軍団

時間が経つと次第に部屋の中が暗くなり、幽霊達の動きが次第に激しくなってくる。はっきり言ってかなり恐い。

明かりをつければ……

幽霊達は光が苦手。このようにスイッチをつけてピラミッド内を明るくしておけば、幽霊達は現れないはずだ。

気になる敵キャラ

シッポについた鉄球で正確にプレイヤーを狙ってくる。下をくぐれ。

障害物の岩のフリをしているが、コイツは倒せない敵。逃げてね。

BOSS

ACT 1のボスは、体当りで倒すことはできない。画面左側の流砂に落とそう!!

ZONE 10 LAVA REEF

いよいよ浮遊島の火山内部へ突入

危険な溶岩があふれる、火山の火口へと続く坑道が舞台。ここでぜひお薦めしたいのが、フレイムバリアによるパワーアップだ。このバリアさえ持っていれば火に対して完全無敵になるので、ボスキャラ攻略もラクチン。ファイアバリアはステージ前後半でそれぞれ見つけることができるのですぐに入手しておきたい。

上下に移動する足場。この下をくぐり抜けようとしてつぶされるパターンが非常に多し。

な、なんだこの手は!? コイツ（中ボス）の正体はじきに後半ゾーンで明らかになる。

暴れるトゲ鉄球

上下に細かく揺れながらプレイヤーを襲うトゲ鉄球。ジャンプ力の低いナックルズだとよくヤラレてしまいがち。

回転するパイプにつかまれ！

このパイプをうまく使えば、真上に大ジャンプすることができる。ボタンを押すタイミングは意外とシビアだ。

最後の決戦も近いぜ!?

あっ、遠くに見えるのは大要塞デスエッグ!? 墜落時に受けたダメージ修理も終わり、今にも動きだしそう……。

気になる敵キャラ

降下爆弾でプレイヤーを襲う中ボス。爆弾は先に進んでよけること。

プレイヤーが近付くと爆発して破片で攻撃してくる。爆弾岩ですな。

BOSS

足場をぶつけてボスを攻撃。この時フレイムバリアがあればずっとラクチン。

Check It's NEW STAGE!!

前作「3」になかった新ステージを公開する!!

ソニックシリーズ最大の謎が、エッグマンがつけ狙う7つのカオスエメラルドだ。前作の「3」でも、この宝石集めがスーパーソニックになるためのカギを握っていたのは御存知のとおり。というコトは、当然この「ナックルズ」にも……。

また、おなじみのスペシャルステージも新たな面がいくつか追加されている。

スーパーエメラルドとは!?

浮遊島のどこかにある祭壇に祭られているマスターエメラルド。ナックルズとの関係は？

新たに追加されたボーナス面!!

リングを20個以上取ってポイントマーカーを通過すると、キラキラ光るワープポイントが出現する。ここに入ると、2種類（「3」との合体時は3種類）のボーナスステージに突入だ。どのステージに行くかはリングの数で決定。

「I」のボーナスステージを彷彿させるスロットマシーンステージ。スロットを回してジャックポットを狙うのだ！

ポイントマーカーがカギ

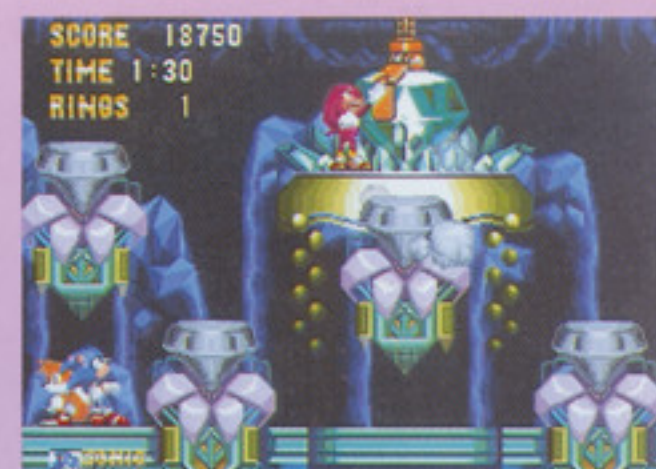
一定時間だけ出現するワープポイントがコレ。

ローリングジャンプステージは、ジャンプシードと呼ばれる球体を使ってひたすら真上に上がっていくのが目的だ。

ZONE 11 HIDDEN PALACE

最大のライバル、ナックルズとの最終決戦!?

ついにナックルズの本拠地である、浮遊島内の神殿に到着したソニックとテイルス。ここはナックルズとの対決がメインなので、マップはかなりシンプル。ちなみにナックルズでプレイした場合のみ、このゾーンは一瞬でクリアすることができる（対決シーンがないため）。でも、ナックルズって見た目よりも弱いね……。

アヤしい壁画をバックに、ナックルズが登場。スピンジャンプの体当りでやっつけよう！

何者か（エッグマンであることはバレバレだが）にマスターエメラルドが奪われるっ!!

おなじみの仕掛けです

足場を利用して上へ。うかつにジャンプすると足場の下についているトゲに当たってミスとなってしまうぞ。

崩れる足場に注意！

このあたりの足場はソニック達が乗ると崩れ出す。落ちると最初からやり直しになるので、一気に走り抜くこと。

ワープ装置に乗ると……

マスターエメラルドを奪われたナックルズは、ついにソニックが悪いヤツじゃないことをわかってくれたらしい。

気になる敵キャラ

ナックルズも最初は敵キャラとして派手に登場するんだけどね……。

ときどき小ジャンプするトゲ鉄球。ジャンプで飛び越えてしまえ。

Boss

ついに正体を現したエッグマン。ナックルズの努力もむなしく、宝石は彼の手に。

そして……「3」の謎がついに解ける

「ソニック＆ナックルズ」＋「3」の完全版でプレイすると、ソニックは全14面、テイルスは全13面、ナックルズは全12面のゾーン構成となる。それぞれのキャラクターのエンディングがどうなっているかは実際にプレイして調べてもらいたい。ハイパーソニックやスーパーテイルスの姿をはたしてキミは見られるか？

デスエッグを完全破壊せよ.!!

ナックルズとの誤解も解け、後はエッグマンとの闘いを残すのみ。ラストは近いっ!!

ZONE 12 SKY SANCTUARY

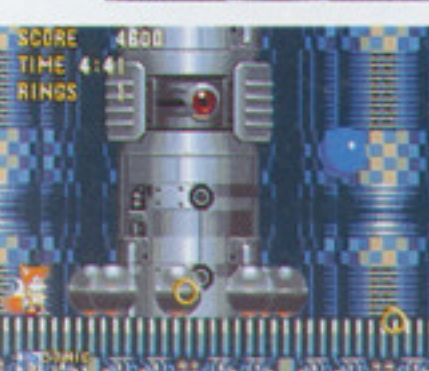
「2」に登場したメカソニックが再びソニック達の行く手を阻むのがこのゾーン12。このゾーンは、空を飛べるテイルスが一番ラクにボスのところまでたどり着けるようになっている。選んだキャラによりマップも変わる。

メカソニックの懐かしい(?)攻撃だ。

ついにその姿を現したデスエッグ。ソニックやテイルスでプレイすると、ナックルズが助けにくる。

ZONE 13 DETH EGG

ソニックとテイルスのみがプレイできるゾーン。ここの特徴は、途中で何度も上下が入れ替わってプレイヤーを惑わせる点にある。特にテイルスはソニックよりもマップの難易度が上がっているので、マップも長く感じる。

特殊な空中ループも登場するのだ。

このボスの弱点は赤い目。周囲をまわっているボールをすべて壊した後のレーザー攻撃をかわそう。

クリアすればオレの正体がわかるぜ！

Check LOCK-ON TECHNOLOGY

「ソニック＆ナックルズ」＋α で何が起こる？

「ソニック＆ナックルズ」の説明書には、「「2」と「3」以外のゲームカートリッジとの接続は故障等の原因となりますので絶対に行なわないでください」と書いてある。……が、そうは言ってもこの2本以外のソフトも差したくなるもの。で、実際に差してみると……なんと各カートリッジごとに超高難易度のパズルゲームが遊べちゃうのであーる！ ABCボタンを同時押しすればパズルモードになる。

ここでABCボタン押す

「コラムス」面

「コラムス」を差すとこの面が遊べる。青球がいっぱいだ。

「ソード・オブ・ソダン」面

ゲームに違わずパズル面も難易度高し。やりごたえ十分だ。

「V.R.」面……プレイ不可

DSPなどの特殊チップを積んだものは認識されないのだ。

クリア画面ですよ

パズル面をクリアするとこの画面になる。やったぜ〜っ!!

●コンパイル●12月2日発売
●6,800円●PUZ●16M
●2人対戦プレイあり

ぷよぷよ通 2

ぷよ達がものすごい改良を加えて帰ってきたよ!

すでにアーケード版もぼちぼち出回っているので、お金を注ぎ込みまくっている〝ぷよらー〟が全国にいることと思う。そんな今日この頃だが、なんと待望のメガドラ版「ぷよぷよ通(2)」が、早くも完成したのだ! これで夢にまでぷよが出てくる日々が、再びやってくることは間違いないだろう。なお、画面写真だけ見ると「あまり前作と変わってないじゃん」などと思う人もいるだろうが、じつは「ぷよぷよ」と「ぷよぷよ通」は、まるっきり似(に)て非(ひ)なるものなのだよ。ふっふっふっ……。

ものすごい改良① 「連鎖数を表示」

連鎖消しをすると、1連鎖、2連鎖と画面上に表示されるようになった。いちいち自分で数えなくてもいいぞ。

ものすごい改良② 「相殺機能を搭載」

おじゃまぷよが上部に待機中ならば、自分が連鎖したぶんだけ相殺できるのだ。5連鎖でケリがつく時代は終わった!

ものすごい改良③ 「クイックターン」

前作と違い、細い隙間にぷよが落ちても回転ボタンをすばやく2回押せば、上下のぷよが入れ替わる。粘れ!

ものすごい改良④ 「おじゃまぷよが3種類になった」

おじゃまぷよの種類はノーマル以外に「得点ぷよ」と「固ぷよ」が加わった。詳しくは42ページのぷよ図鑑を見よ。

ものすごい改良⑤ 「次の次まで表示」

ぷよのNEXT表示が、2手先まで表示されるようになった。これでますます戦略的に?

ものすごい改良⑥ 「音声が増えた」

前作は2連鎖の音声のみだったが、今回は全部の音声(80種類以上!)を収録。音質はチト粗いけどね。

ものすごい改良⑦ 「全消しボーナス」

フィールド上のぷよをすべて消すと全消しボーナスが加算される。この表示が消えないうちにぷよを消すと……。

キャラクターが増えてますます楽しい「ひとりでぷよぷよ」

前作よりも大幅にキャラが増えた「ひとりでぷよぷよ」。今回は塔の内部を進むというストーリーになっている。具体的には、各レベルにいる相手と戦って、一定の経験値（スコア）を得ると、次のレベルに登れるというものだ。つまり、必ずしもすべての相手と戦わなくてもいいのだ。なお、途中での乱入対戦も可能になったぞ。

モード選択画面のカーバンクル。相変わらずのデカい口がかわいい。

キャラは新旧のものがいっぱい。グラフィックも新しくなってるよ。

レベルを1つずつ攻略！

各レベルの相手は、最初にルーレットで選べる。わりと簡単に、好きなところで止められるので、あせらずに目押しをしよう。

対決前には、相手のプロフィールを表示。これはシャム猫(?)の双生児ネコだ。

『ふたごのケットシー』
ふたごであることをのぞけば、ただのねこ。

いろんなのがいるよ

一定スコアで、次のレベルへ突入！ 腕があれば1レベルを1発で終われるぞ。

レベルア〜ップ！

ゲームオ〜バ〜

アルルが妙にダメっぽい「ぷよぷよ通」版コンティニュー画面。おいおい、やる気あんのかっ（笑）？

銘菓「ぷよまん」近日発売！

お中元、お歳暮、結婚式の引出物に そして、お世話になったあの人へ、心を込めたご贈答品としてどうぞ。

4種類の表情が楽しめる、ぷよぷよを型取ったまんじゅう。お茶うけにしてみたいという、スキモノな方は、コンパイルに問い合わせてください。

これが今回の舞台 6階建ての塔だっ！

今回も深い意味はないであろうぷよぷよ地獄が、この塔で展開される！　なお、これ以外にもまだ謎の相手がいるらしいのだが……。それにしても、最上階のシルエットが気になる。もしかして、これがラストの相手なのだろうか？

側近
ミノタウロス　ドラコケンタウロス

四天王
すけとうだら　まもの　パキスタ　ウィッチ

五人囃子
さそりまん　ハーピー　パララ　ナスグレイブ　サムライモール

六歌仙
パノッティ　うろこさかなびと　のほほ　ふたごのケットシー　ふふふ　マミー

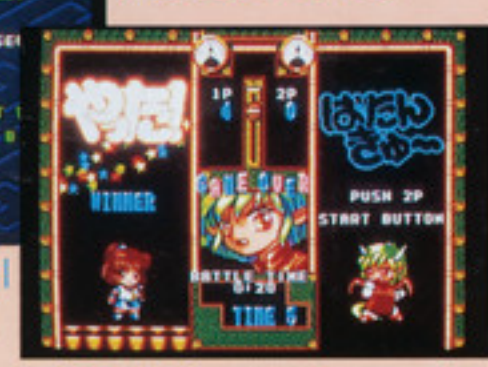
八部衆
スケルトン-T　ももも　ウィル・オー・ウィスプ　スキヤポデス　のみ　バロメッツ　ミニゾンビ　トリオ・ザ・バンシー

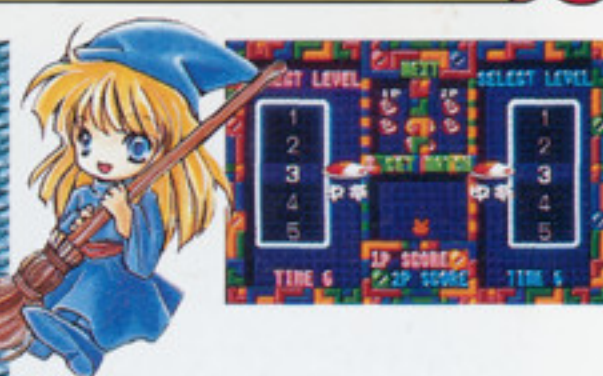
かなり何でもできちゃう充実の「おぷしょん」

細かい改良がいろいろ増えたせいもあってか「ぷよぷよ通」のおぷしょんは、結構機能が充実している。難易度に始まって、相殺モードのオン、オフや、連鎖縛り（一定回数以上の連鎖をしないとおじゃまぷよが降らない）、2P対戦時の勝負本数、制限時間の設定、ボタン設定などなど。かゆいトコロに手が届くってなワケだね。

なお、ルール変化をオンにすると「ひとりでぷよぷよ」モード時に、相手によっておじゃまぷよが変わる（おじゃまぷよ、得点ぷよ、固ぷよのいずれか）ようになる。あと、サウンドテストも標準装備になったぞ。

設定しだいで、対戦の駆引きがガラリと変わるのだ。

今回はアルルの音声を井上麻美があてているぞ。

細かいルール設定で一生遊べる「ふたりでぷよぷよ」

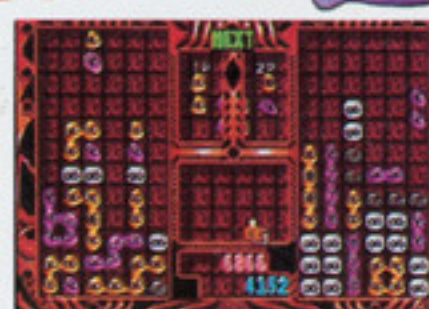
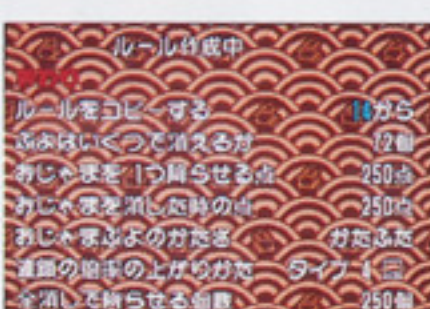
おそらくすべての「ぷよらー」注目のマトであろう「ふたりでぷよぷよ」は、前作とは比較にならないほど遊び方のバリエーションが増えた！　まず、前作と同じ「ノーマル」に始まり「得点ぷよ」、「固(かた)ぷよ」、「6個消し」、「2個消し」と、これらの5つは読んで字のとおりのモードだ。だが、メガドラ版にしかないモードである「エディット」は注目に値するぞ。これは、およそ考えうる限りどんなルールでも設定できる、究極のモードなのだ。ぷよの消える数や、おじゃまぷよの種類など微細に渡ってセッティングできるぞ！

ソフトを買ったら真っ先に見てほしいのが「ふたりでぷよぷよ」の選択画面にいるカーバンクルのカーソル。ほのぼのしたサウンドに合わせて、レッツダンシング！　これで1メガ使用だ!!（大ウソ）。

ノーマル
前作の対戦モードと同じ。ハンデ選択のシステムも変わっていないぞ。

得点ぷよ
連鎖すると得点ぷよが降る以外は、普通のモードと同じだが、ハデな戦いができるぞ。

固ぷよ
見るからに固そうなヤツが降るモード。先手必勝だ！

選べるモードは全部で6種類 MDオリジナルのものもあるよ

6個消し
ぷよを6個以上つなげないと消えないモード。ハンデに応じてぷよの色数が変化。

エディット
驚くほど細かく設定可能なモード。ぷよの消える数を3つにすれば簡易「ぱず◎だま」の完成？　好みに応じて作ろう。

2個消し
なんと2個で消えてしまうモード！

特別企画 ぷよ生態図鑑

ここでは「ぷよぷよ通」におけるぷよの知られざる生態を、大きく3つに分類してみた。本来、主人公であるはずなのに、あまり目立たない彼らだが、この図鑑を見ることで少しでも身近に感じてもらえれば幸甚である。

色素ぷよ目 ノーマルぷよ科

オワニモの呪文によって、同色が4つ以上くっつくと消える種類がこれである。彼らは通常、フィールドの上から2個1組で降ってきて、術者(プレイヤー)によって回転、移動、配置される。

通常の生態

うれしいと目が落ちる？

↓睡眠時は鼻ちょうちんを出す？

↑仲間とつながらず、孤立したぷよはいろんな芸をするが、実害はない。

ときどき眠る

術者による昇天の違い

コンピュータの術者によっては、昇天時の形態が異なる。分断されたり、音符になったりと、種類はさまざまだ。

出世ぷよ目・予告ぷよ科

この種類は、術者が連鎖消しなどで高得点をはじき出した時に、フィールドの上部で待機し、相殺で消されなかった場合のみ、おじゃまぷよに出世して降りそそぐ。なお、現在まで以下の6種類が確認されているが、どうやら得点の高さに比例しているらしい。

主な棲息地

おじゃまぷよ　びっぐぷよ　岩ぷよ
きのこぷよ　星ぷよ　王冠ぷよ

透明ぷよ目 おじゃまぷよ科

予告ぷよが変態し、フィールドに降ると、このおじゃまぷよとなる。いずれも、昇天していく色素ぷよに接触した場合のみ、いっしょに消える。単体だけで消滅することはない。

おじゃまぷよ

最もポピュラーな種類。変わった特徴はなく、色素ぷよといっしょに消えるだけのさびしい存在。

固ぷよ

耐久力が高く、昇天するぷよに2回接触するか、同時に2つの昇天ぷよと接触しないと消えてくれない。

得点ぷよ

耐久力はおじゃまぷよと同じだが、消えると得点が入るため、連鎖とからめると攻撃力が増大する。

新作スクランブル

NEW RELEASE SCRAMBLE

テクモスーパーボウルⅡ
トムとジェリー
アフターハルマゲドン外伝

テクモスーパーボウルⅡ スペシャルエディション

●テクモ
●12月中旬発売
●9,980円
●SPT
●16M+B・1

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

TSB2と通っぽく言おう

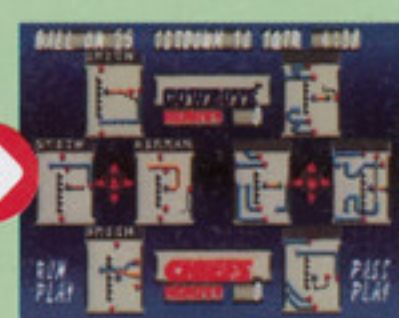
アメフトファンの支持をイッキに背負っているあのテクモスーパーボウルが、パワーアップして再び登場する。どこが変わったかというと、まず基本のゲーム画面のグラフィックだ。フィールドが大きくなり、選手のサイズも大きくなった。また、フォーメーションの数も大幅に増えたぞ。そしてチームデータやシーズンゲームのスケジュールは、なんと'92～94年までのものが完全にフォローされているのだ。こうなると、完全保存版に近いね。ゲーム中に挿入されるビジュアルもかなりのクオリティと数だから期待してようぜ！

ビジュアルが豊富だぜ!!

チームの所在地をひと目でチェック

NFLは、AFCとNFC両リーグ合わせて28チームある。その28チームの3年間のデータがカバーされているというのは、かなりすごいことだ。ゲームでは、'92年のチームと'94年のチームを戦わせたりと、ちょっと変わったこともできるぞ。

レッツプレイ

まずフォーメーションは、プレイブック1と2から選ぶようになっている。それぞれ8つずつ16通りのフォーメーションがゲーム中選べるワケだ。その間、防御側は基本の防御フォーメーションを決められるようになったぞ。またオーディブルも簡単操作になり、かなり戦略性がアップ！

トムとジェリー

●アルトロン
●12月16日発売
●8,800円
●ACT
●8M

完成度ゲージ 100% 2人同時プレイあり

アルトロン参入第1弾

あちらでも日本でも有名なドタバタコンビが、アニメの世界から飛び出してアクションゲームになって登場する。ゲーム内容は、トムの家を破壊したヤツを追いかけるというもので、ダッシュ中に方向ボタンを下に入れるとソニックのように転がることもできる、オーソドックスなシステムだ。

2人同時プレイではトム（ネコ）とジェリー（ネズミ）をそれぞれ操作し、1人プレイではステージごとに操作するキャラが変わるぞ。

2人同時プレイだと、体の小さいジェリーのほうが攻撃をよけやすくて有利……かな？

キャラクターものの特徴として、躍動的なリアクションが多い。このゲームでは回転アタックがかなり重要だぞ。

NEW RELEASE SCRAMBLE

アフターハルマゲドン外伝
～魔獣闘将伝エクリプス～

●セガ
●11月11日発売
●7,800円
●MEGA-CD

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

これは常軌を逸したＲＰＧだ！

シナリオは、あのカルトゲームメイカーの飯島健夫氏だ！

人類破滅後の地球を支配するのは魔族。彼らの食用として牧場で育てられるのが人間。人間に代わり主役となっているのが、狂戦士と呼ばれる５人のモンスターだ！人間中心、美男美女がきれいごとをのたまう、昨今のＲＰＧに食傷気味の諸兄には、福音（ふくいん）ともいえる超ピカレスク＝ロマンＲＰＧだ！プレイしてみると、まず、その陰惨な世界観に圧倒され、甘ったるい〝愛〟なんていう幻想が、徹底的に排除された物語に快感さえおぼえる。ついで、モンスター対モンスターの繰り広げるギミックたっぷりの戦闘シーンに酔いしれる。システムも、よく練られていて、好感の持てる作品となっている。

そこは…魔族の支配する世界!!

破滅後の人類の運命とは!?

魔族の『家畜』となる事であった
自分達が動物に対して行った事を
体験する番が回ってきたのである

牧場で育てられている家畜…その名は人間。知性もなく恥もなく本能のままに生くる者。

人間
「……きゃっきゃっ」

魔族
「おい、うまい人間を食いたいならファーレーンへ行けよ。ここのはまずいぜ」

人間が牧場で育てられるようになり、魔族は安定した食料環境を入手することができた。

主人公は5人の魔族だ!!

物語の中心となるモンスターは、ドラゴン族のラデューンだ。彼らは、血塗られた狂戦士だ！

舞台は廃虚…廃虚！

魔族の世界は、破滅した人類の数々の遺跡の上にあるのだ。

ショップなんかない！

アイテムは、ダストと呼ばれる原材料から合成するのだ。

図鑑システムが楽しいぜ!!

マイキャラの〝進化〟（レベルアップ）の経歴や、ゲーム中で出会った敵モンスター、覚えた魔法、入手したアイテムなどが、すべて図鑑の形で記録されるのだ。完全網羅の究極の図鑑を完成させることは至難のことだが、ハマってしまうこのシステム。挑戦してほしい！

After Armageddon
モンスター図鑑
エネミー図鑑
アイテム図鑑
魔法図鑑

魔族のバトルはド迫力だぜ！

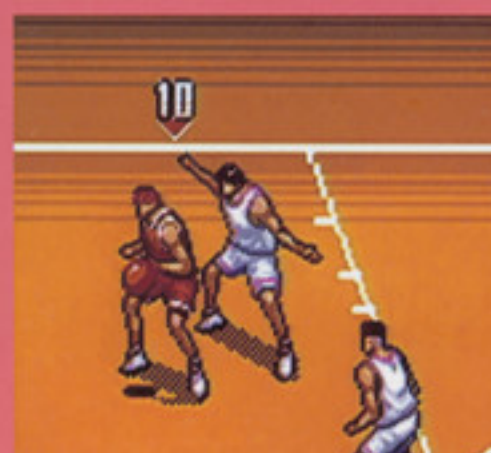
巨大なボスキャラとの決戦！必殺技のアクションは良い！

シュッ！
バ～ンチ！
どかっ！

新作ハミダシ情報

今月は都合でページが少なかったけど、ＭＤの新作はまだまだあるから期待しよう。もちろん、サターンのソフト開発も急ピッチで進行中。その最新情報は11月21日発売の「セガサターンマガジン」に満載だ！

カプコンの新作は「ミッキーとミニー　マジカルアドベンチャー2」。衣替えが可愛い？

バンダイはＭＤにも「テレビアニメ　スラムダンク（仮）」を発表。ダンクシーンのビジュアルも入る。

人気絶頂の「X-MEN」の登場人物を使ったヒーローＡＣＴ「ウルヴァリン」。爽快な動きが楽しめそう。

さらにＣＧが美しくなった「グランレーサー」の最新画面。マシンのデザインが魅力。

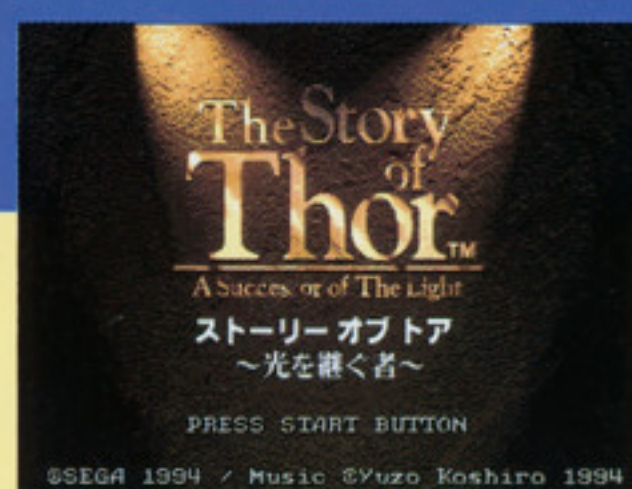
BE-MEGA HOT MENU PART1

BEメガホットメニュー

ストーリー オブ トア ～光を継ぐ者～

中盤のシナリオをちょっとだけ教えましょう

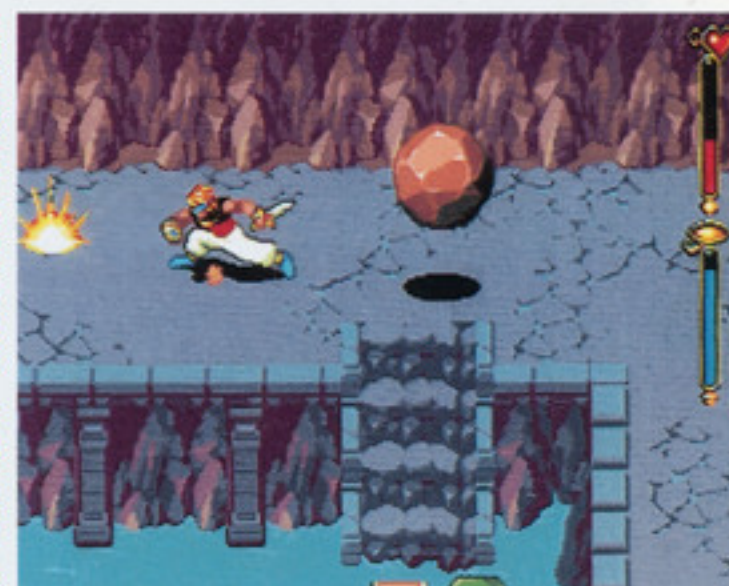
完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

●セガ
●12月9日発売
●8,800円
●A・RPG
●24M+B・4

アクションゲームの爽快感を堪能できるA・RPG

過去のアクションRPGとは比べ物にならないほど、動きが充実している「ストーリー　オブ　トア」。主人公のルオは、コマンド入力によって複数の必殺技が使えたり、ジャンプしてトラップを越えられたり、精霊を呼び出して力を借りることもできる。純粋にアクションゲームとしても楽しめるほど、アクション性が充実している。

さて今回は、前回に続いてシナリオ中盤を紹介する。特別マンガ「水の妖精ディトさん」もあるぞ。しかしその前に、必殺技について説明しておこう。

周囲を多数の敵に囲まれても、必殺技を使えば恐くない。ちなみにこの丸い虫のような敵は、倒すと高い確率で回復アイテムを出すようだ。

必殺技以上に重要なのが、各地に閉じ込められている精霊たち。彼らを解放すれば、ルオの手助けをしてくれる。解放するために金の腕輪の魔力が役立つ。

ルオの必殺技をマスターしよう！

このゲームで戦いを有利に進めるには、格闘ゲームのようなコマンド式の必殺技をマスターする必要がある。しかもこれらのコマンドは、自分で捜し出さなければならない。

もっとも基本的なコマンドは、お城の奥の部屋にある秘伝の書に記されている回転斬り。ほかにも、必殺技ではないが、同方向に2度連続して入力すればダッシュ、ジャンプボタンを押したままにすればしゃがんだまま歩けるなど、いろいろなアクションがある。ぜひ覚えておこう。

回転斬り

秘伝の書に記されている必殺技。十時キーを一回転させてから攻撃ボタンを押すと、剣を周囲に回転させる。十時キーを回転させはじめる位置は、どこからでも大丈夫だ。多くの敵に囲まれてしまったときに使えば、多くの敵にまとめてダメージを与えられるので、一気に形勢を逆転することができるぞ。後半まで末長く使える必殺技だ。

ダッシュ斬り

十時キーの同方向を、2度連続して入力すると、ルオはその方向にダッシュする。ダッシュ中に剣を振れば、普通に剣を振るよりも敵に大きなダメージを与えられる必殺技が出せる。この攻撃が決まれば、ほとんどの敵は倒れてしまうので、その間に体制を立て直し、次の攻撃の準備をすることもできる。基本的な必殺技だ。

ジャンプ斬り

左の2つは、普通にゲームを進めていれば見つけられそうな必殺技だが、じつはこのゲームには多くの必殺技コマンドが隠されている。例えばこの必殺技は、ムーンサルト状態で敵に近付いて大きなダメージを与える。十時キーを左、右、左(左方向に攻撃したい場合)と入力してから攻撃ボタンを押す。ちなみに大部分の必殺技は、短剣装備時しか使えない。

前線基地

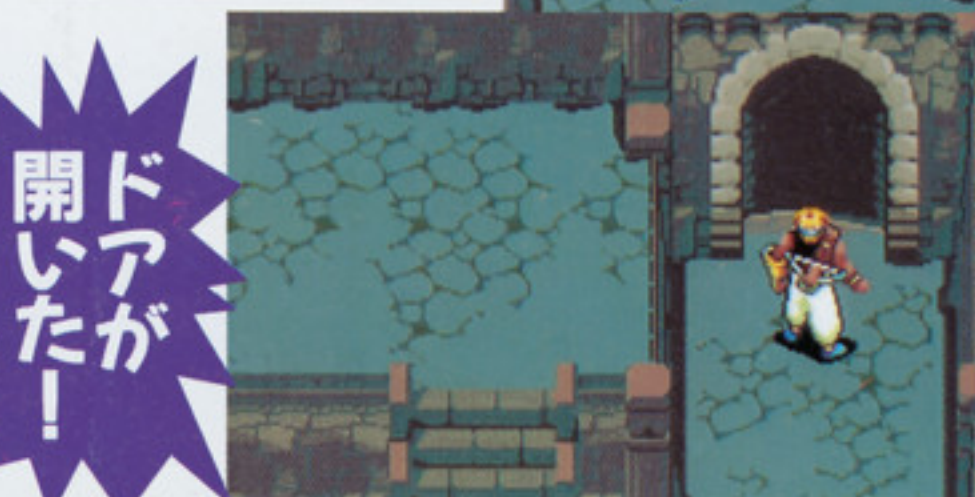
水の神殿、滝の神殿で、それぞれディトとイフリートを仲間にした。その後城に戻ると……。

ルオがお城に戻ると、「謎の軍団の基地らしきものを発見した」との知らせが入った。そして、王様から「ポセイドニアの西部へ向かい、怪しい動きを確かめよ」との命を受けたルオは再び旅立つことになる。

水の神殿の方向へ進むのだが、途中に氷の柱が邪魔をして、先に進めない場所がある。どうも怪しい。しかし、ここは、イフリートの助けさえあれば、通過することができるぞ。どうやら怪しい基地は、やはり敵の前線基地のようだ。

ネズミたちが盆踊りしている場所に、見覚えがあるよね。この近くには、アヤシゲな氷の柱がある。

イフリート様のお通りでぃ！

基地の入口には、やはり多くの敵が警備に当たっている。高いところから弓を放つヤツも。

壁から突然飛び出す槍。ここはしゃがんで通過すれば、まったく安全だ。

Map

剣ではとどかないが……

弓矢なら大丈夫

大将ヘビーナイトと対決だ！

ドアが開いた！

サカナアイテムを忘れずに

前号でもお知らせしたように、池の魚にはちょっとした秘密がある。陸に上がった魚を倒さず、そのまま自滅するまで待っていれば、体力回復アイテムの魚になるぞ。

例のネズミ盆踊り地帯を北に行ってすぐの場所に、大きな池がある。ここには多くの魚が住んでいて、魚アイテムを集めるにはバッチリなのだ。

水の妖精 ディトさん♥

ありがとうとし

ディトが仲間になったからには敵がきても安心だ

トアまめちしき①
ディトは攻撃系と回復系どちらの魔法でもつかえるぞ

ははは

ぎょ！

敵だ!!

トアまめちしき②
高速転送システムのおかげで多くの敵を同時にたくさんだせるんだ。

でもディトがいるから安心だ

コオーーッ

たのんだよディト!!

舟〜謎の小島

敵の前線基地を制圧したルオは、停泊していた舟に乗り込み、大海原へと旅だった。

舟の中には多くの敵がいるが、中でも気になったのがボスらしき黒マントの男。ガーゴイルに連れられて逃げてしまうが、いつかもう一度出会うことになりそうだ。

そして舟は、小島に到着する。どうやらこの島が、謎の軍団の本拠地らしい。今まで以上に強力な敵、難解な仕掛けなどが、次々登場する。

謎の男グウィンとは

頼りになるイフリート

上半身だけになっても襲いかかる、イヤなゾンビ。しかしイフリートなら、一発でゾンビを灰にしてしまう。頼もしいぜ。

左に見えるスイッチは床らしい。ここは弓を使っても押せない。こんな時には爆弾を投げ入れればよい。

丸くなって高速で動いたり、地面を叩いたりして、多彩な動きを見せるボス。地面を叩くと落ちてくる、大量の岩が恐ろしい。

ゴーレムが出た

トアの世界に登場するアイテム群

ゲーム中に敵を倒したり、宝箱を開けたりすると入手できるアイテムたち。これらの一部をエインシャントスタッフが仕上げた3Dグラフィックで大紹介しよう。

スタートボタンを押してアイテムウインドウを開くと、持っているアイテムの効果も簡単に説明してくれる。親切機能ってうれしいよね。

キノコ
体力やSP(精霊呼び出し中に消費する)を回復してくれるアイテム。

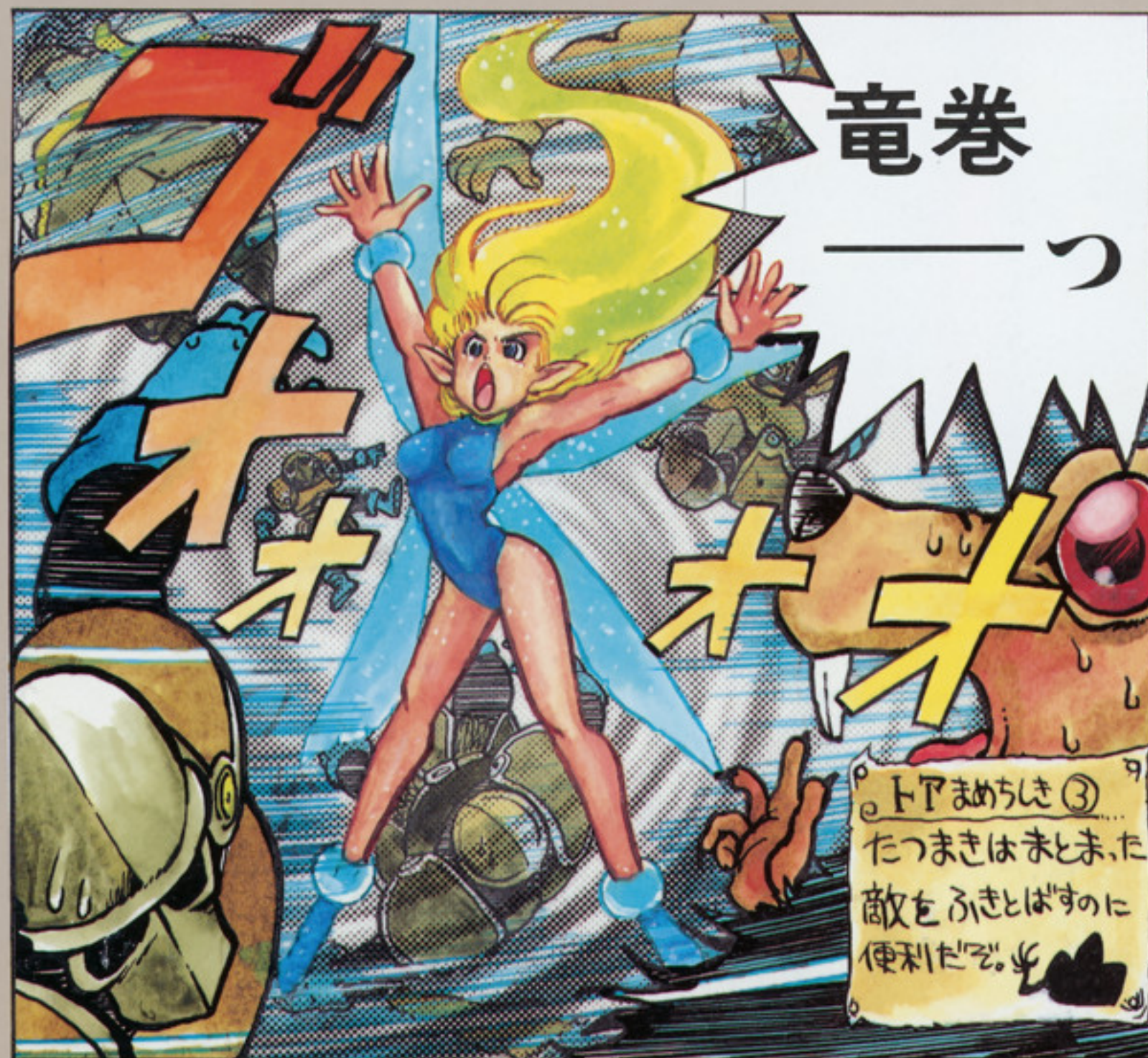
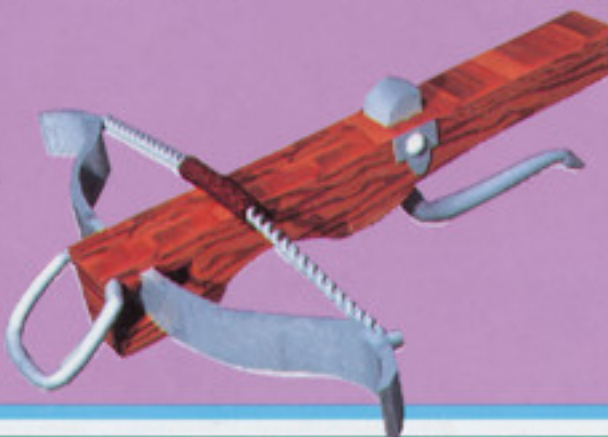
エリクサー
ルオが死んでしまっても、一度だけ回復できる。序盤のある場所で入手。

エメラルド
効果は謎。ほかにも数種類の宝石が登場するのだが。

イフコール
炎がなくても、イフリートを呼び出すことができる。

弓
遠くの敵にダメージを与えられる。ただし使用回数に制限あり。

緑のカギ
鍵がかかった扉を開ける。数色のバリエーションあり。

竜巻——っ

トアまめちしき③
たつまきはまとまった敵をふきとばすのに便利だぞ。

………………
つかれたー

トアまめちしき④
最初のうちはSPの量が少ないので注意しよう。

パッ

あ

ゴオ

くらくら

トアまめちしき⑤
ルオは多方向にダメージパターンをもっているぞ。

おわり

豪血寺一族

対COM戦必勝法を伝授！

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

●アトラス
●11月18日発売
●9,800円
●ACT
●24M

ゴーケツをすべて遊びつくすのだ！

巷では「2」が人気爆発してる「豪血寺一族」だけど、メガドラの元祖豪血寺もオリジナル機能や特別モードがたくさんついてて負けてはいないぞ。今回は、みんなにこのゲームを遊びつくしてもらうために、各モードの解説や豪血寺特有の戦闘方法、各キャラの対COM攻略とそのキャラの連続技などを一挙に教えちゃうからね。これで君も豪血寺一族に仲間入りだっ…うーん、ちょっとイヤかも…。

必殺技がボタン一つで出せたり、技の強さを変えられたりとにかく何でもできてしまうのだ。でも、ノーマルゲームでは使えないのであしからず。

これがオリジナルモードの数々!!

バトルロイヤル

いわゆるチーム戦だ。１チーム最大８キャラで、１対８なんてことも設定可能。倒されたら、その場で次の相手になるノーインターバルの設定もやたら熱いぞ。

プラクティス

体力関係なしで永遠に戦えるモード。対COMや対戦、対COMで防御したままのデク人形状態などが選べ、連続技の練習もできるようになってる。技を極めろ！

カラオケモード

礼児とバッファローのステージのBGMにはなんと歌詞がついている。それをカラオケとして唄えるのがこのモードだ。カンペキに覚えて、プレイ中に唄うべし。特にバッファローのステージは対戦してる２人でハモれば、より一層楽しくなるぞ。まわりの人から見るとすんごくアブないけど…。アィヤヤヤヤ！タタンカ！

狂声奇声発しまくりのバッファローステージだ。ミョーに耳に残ったりして、ついついロずさんでしまう。唄う時は周囲に注意。ヤバイ人かと思われるぞ。

アニー・ハミルトン

対COM

地上ではスワニー・クラッシュ、飛び込めばレインボー・バリアが待っている。どうすればいいか。じつはこのゲームは全員足元が弱い。中間距離から強キックで攻めると、コロコロ転んでくれるのだ。そうしたら、起き上がりに飛び込んで連続技を当てていこう。

やや遠くから足元を攻めるのが定石だ。

COMBO!

2段ジャンプで飛び、そこからフォトン・バースト

着地と同時に当たるので、ほぼ同時に立ち強キックだ。

そしてすかさずダッシュして投げ。固め投げに近い。

大山・礼児

対COM

そつがない攻撃の礼児。むこうからの飛び込み攻撃がほとんどないかわり、こちらの飛び込みは確実に流炎昇で返される。その流炎昇を誘うのだ。中間距離の間合いで垂直２段ジャンプをすると、ほとんどの場合で流炎昇を連発する。その着地ぎわに攻撃しよう。

流炎昇の落ちぎわにダッシュ攻撃だ！

COMBO!

弱パンチで飛び込み。なるべく深く飛び込むこと。

着地と同時にしゃがみ小パンチを出してキャンセル。

流炎昇が２発分当たる。これで４ヒットコンボだ。

豪血寺お種

対COM

星龍乱舞弾や威嚇顔でなかなか攻撃のスキを与えないお種ババァだが、この星龍乱舞弾を出す直前にダッシュ攻撃で攻め込めるぞ。ある程度離れた間合いで待っていると、必ずといっていいほど撃ってくるぞ。あとは足ばらいを主体に攻撃していこう。

相討ちぎみだが、威力はこっちのが上だ。

COMBO!

強パンチで飛び込み。この時点で↓にタメておくぞ。

着地と同時に、↑と強パンチだ。威嚇顔が出るぞ。

これで２ヒット。お種は連続技がつながりにくいのだ。

破鳥・才蔵

対COM

素早いダッシュからの投げや、青炎烈傷斬での体当たり攻撃が才蔵のメイン攻撃だ。それに対するには、足ばらいを出して待っていれば接近を阻止できる。そして、起き上がりに攻め込むのだ。才蔵は使える対空技がないので、飛び込み攻撃がしやすいキャラだぞ。

ダッシュしてくるのを待って攻撃。

COMBO!

弱キックで飛び込み。それほど深くなくてもいいぞ。

着地と同時にしゃがみ強パンチ。それをキャンセル。

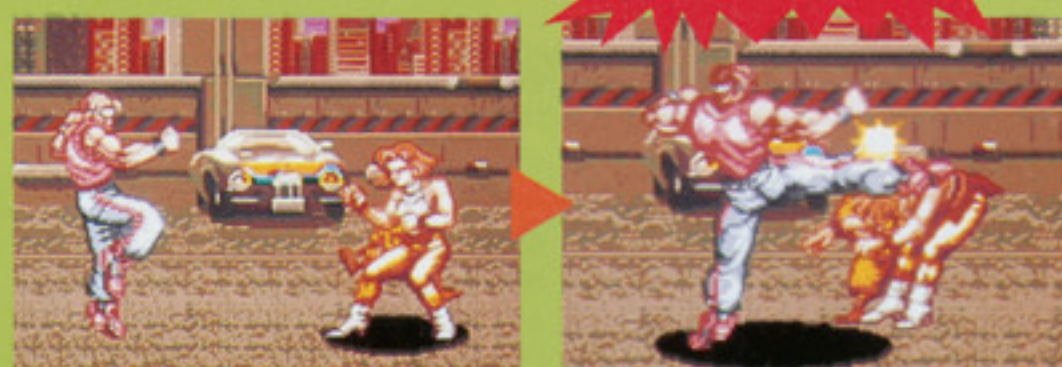
青炎烈傷斬で追い打ちをかける。これで３ヒットだ。

これが豪血寺一族の基本の戦い方だ!!

ダッシュ攻撃を使え!!

うらぁ

豪血寺特有の攻撃の1つ、ダッシュ攻撃。前か後ろ方向にキーを素早く入れダッシュし、攻撃ボタンを押せばいいだけ。この技は相手に素早く接近できるだけでなく、通常の攻撃よりも威力があるのだ。使わねば!

ダッシュは、ハンゾウのみが走りで他のキャラは小ジャンプになっている。

ダッシュパンチでは転ばないが、ダッシュキックなら転ぶぞ。

バックダッシュ中はム・テ・キ!

バックダッシュ中は無敵状態なのだ。飛び道具をすり抜けるのは難しいが、体当たりなどの攻撃を避けるのには使えるぞ。通常移動よりもダッシュのほうが速いので、瞬時の間合い調節などに使いまくっていこう。

コラム 切れてる(ぢ)一族

この豪血寺一族は、格闘ゲームにあるまじき…いや、誰もなしえなかった技を多彩に含んだゲームだ。ダッシュ攻撃や2段ジャンプもしかり。だが、なんといってもババァキャラがいるってこと自体がすごい。ジジイはいてもババァはいなかった。それに加え、ババァが精気を吸って若くなるという変身プロセスは、背筋が寒くなるほどショッキングだ。我が編集部でも、徹夜明けの人間が朝出社してきた人間に吸いつく事件が多発。精気を吸い取っているというウワ…あぁっ!

チュパ
チュパ

2段ジャンプで空中から攻めろ!!

豪血寺特有の攻撃技2つ目は、ジャンプ中にもう一回ジャンプできる2段ジャンプだ。これのおかげで、空中戦や飛び込み攻撃の仕方が多彩になっているのだ。1段目で通常技を当て、2段目で空中必殺技を食らわすこともできるぞ。

2段ジャンプで、攻撃の幅がグンと広がる。空中必殺技などが、どこからでも出せる。空中戦が楽しいゲームなのだ。

空中投げは、全キャラが持っている。しかし、よほど相手との位置が合わないかぎり、投げるのは難しいだろう。

2段ジャンプの後、空中必殺技をうまく相手に当てられるか!? 技の角度が合わないと目の前に着地してしまうぞ。

お種さんからひとこと

わしが豪血寺お種じゃ。わしゃ吸いつきに命をかけとるからのう。若い頃はいろんなもの吸うておったわい。おまえさんのアレもこのばばの口でチューチューしてやろうかえ!? ふっへっへっ。

メーカーさんからひとこと

発売日がいよいよ近づいてまいりました。9月下旬から10月上旬にはCFを流していたので、目にした方もいるでしょう。ただ、深夜枠ばかりだったので、見た人はかなりラッキーかも。それはともかく、なかなかのデキに仕上がったので、ぜひ遊んでみてください。

キース・ウェイン

キースは対空にローリング・キャノン、地上ではナックル・ボマーやスパイラルキックなどで攻撃してくる。接近されるとやっかいな相手だが、遠距離からのダッシュ攻撃が有効だ。特に、足ばらいや立ちキックを連発している時。ヒットアンドアウェイでいこう。

飛び道具連発か、ダッシュキックで攻撃だ。

COMBO!

強キックで飛び込み。これもなるべく深く飛び込む。

着地と同時にしゃがみ弱キック。そしてキャンセル。

ナックル・ボマーかスパイラルキック。5ヒットだ。

ホワイト・バッファロー

バッファローは、地上では上下段の飛び道具で攻め、飛び込みをガンガンしてくる。攻めるにはキツイ相手だが、飛び道具を出している時に飛び込むのがいちばん有効だ。バッファロー・ストームは出るまでが遅いので、あわててジャンプしないように。

先行してこちらから飛び込むのがいい。

COMBO!

飛び込み強キック。この時点で後ろにタメておく。

着地と同時にしゃがみ強パンチ。そして前+強パンチ。

タックル・ブロー。3ヒットながら威力は絶大なのだ。

アンジェラ・ベルテ

アンジェラも、サンダー・ウォールという強力な対空技を持っている。地上戦でもラブミー・ウィップという異常に強い技があるので、なかなか接近できないだろう。しかし、それを飛び込んでしまえば、弱い足もとを中心に攻めていける。スライディングに注意だ。

しゃがみ弱キックの連発には注意しよう。

COMBO!

これは少ない2ヒット。飛び込みは強パンチだ。

しゃがみ強キックでスライディング。これは基本だな。

連続にはならないが、ボディーアタックを出しておく。

陳・急

このキャラは、呪縛符(じゅばくふ)だけに注意していればそれほど強い相手ではない。これを食らうと烈光拳が待っているぞ。飛び込みも煉獄霊波に阻止されることがある。呪縛符を飛び越え、着地しての足ばらいで攻めるスタンダードな戦法がいちばん有効だろう。

めくりぎみに空中必殺技で飛び込め。

COMBO!

COMもやってくる極悪技だ。まず呪縛符を当てる。

当たったら素早く接近し、強の烈光拳を食らわせろ。

これで20ヒットになる。でも、あまり威力はない。

エイリアンソルジャー

今月はお待ちかねの「カエデ」結果発表!

完成度ゲージ 30%　1人プレイのみ

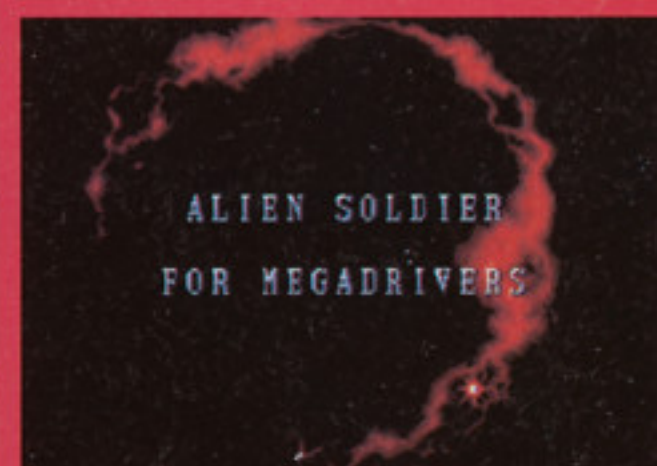
- ●セガ
- ●発売日未定
- ●価格未定
- ●ACT
- ●16M

メガドライバーの、メガドライバーによる、メガドライバーのためのアクションゲーム!

来春の発売を目指して着々と開発が進行している「エイリアンソルジャー」だが、今回の記事はステージ2の後半までで ご勘弁願いたい。と言うのも、正直なところそれ以降のステージは今後まだまだ変更される部分が多いため、ここでお見せしてしまうわけにはいかないからだ。

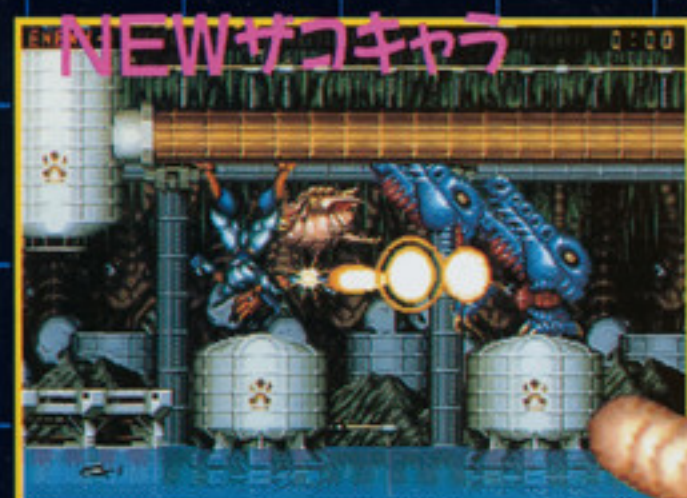
しかし、すべては少しでも完成度の高い作品をユーザーに届けたいという思いから。だからメガドラユーザー、いや、メガドライバー諸君は、せめて完成まで温かい目で見守ってやってほしい。右の写真でもわかるように、この「エイリアンソルジャー」はメガドライブのヘビーユーザーのために開発されているのだから……。

そうそう、今月はみんながお待ちかねの、「セブンフォース変形コンテスト」結果発表もあわせて掲載しているぞ。何はともあれ、優秀作、力作(じゃないのもあるけど)の数々を眺めてくださいな。

すべてのメガドライバーに贈る開発者からのメッセージだ!

電源を入れてから最初に表示されたものは、なんとこの熱いメッセージであった! 開発者の意気込みのほどが伝わるね。

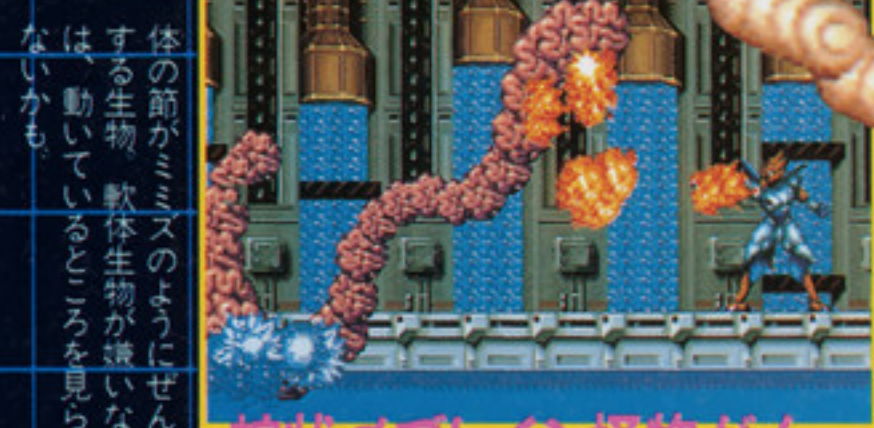
STAGE 2 着々とできつつあるステージ2を見よ! これが来年初頭には世に登場するのだ!

ステージ2には、前号で紹介したディープストライダー、ガストヘッド、虎啞羅壱号、そしてイプシロン1に加えて、ここで新たにお見せする改造生物どもが登場する。

ステージ1でもそうだったが、このステージも常に白熱した展開が楽しめるぞ。特に中盤のラブ・ペンギンから終盤のイプシロン1登場直前までは、とても序盤のステージとは思えないほどだ!

NEWザコキャラ

新しいザコが配置されるなど、細かい部分もだいぶ作りこまれてきた「AS」。撃ちものマニアには狂喜ものである。

蛇状のブレイン怪物が!

体の節がミミズのようにぜん動する生物。軟体生物が嫌いな人は、動いているところを見られないかも。

ラブ・ペンギンの熱い握手はごめんだぜ

手刀

人間の手は、時として顔よりも表情豊かである。こいつの手(体?)もいろいろやるらしい。

もみ手

太い指につままれて、大ダメージのイプシロン2。この口がまたイヤっぽいんだわ。

団扇(せんす)?

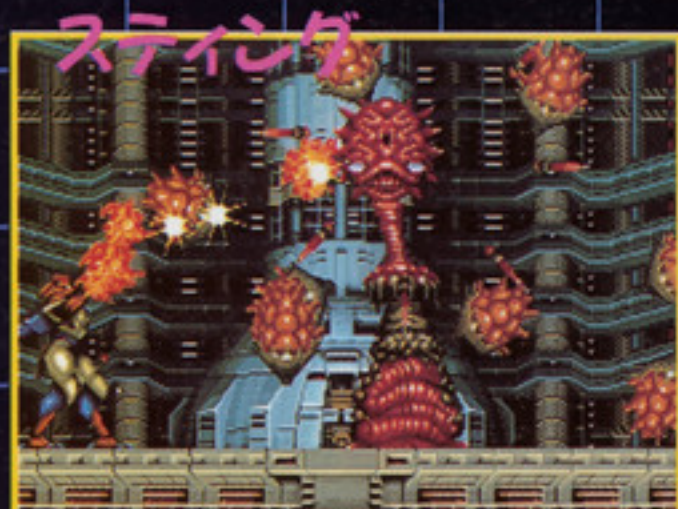
今度は、最大限に開いた指を回転させてきた。野郎! 手の分際でよくもやってくれたな。

しなやかな指先テクが得意らしい?

次に突然現れいでたるは、ペンギン(顔は凶悪だが)の改造生物。指の関節が文字どおり多関節処理で曲がりまくるぞ。でも、うっかり掴まれたくない相手だ。

ここで問題です。私が突っ立てているのはどの指でしょうか?

これでもかと言わんばかりにさらなる改造生物がワラワラ

ラブ・ペンギンを倒しても、戦いはまだまだ続く。次は、改造植物のスティング、巨大な蠅(ハエ)のバイブラック、クモのバックストリンガーと、息つく暇(ひま)もなく連戦する。そして、はるか高空まで昇りつめたイプシロン2を待っていたものは、戦闘機隊だったが……。

スティング

植物だけに本体はあまり動かないが、顔面を中心に広域射撃をするスティング。フラフラ揺れる頭を狙え!

バイブラック

巨大なハエの羽に足を降ろし、ぐんぐん上昇する中で、うねるウジや小さいハエを払いのける。今はひたすら耐えしのぶのだ。

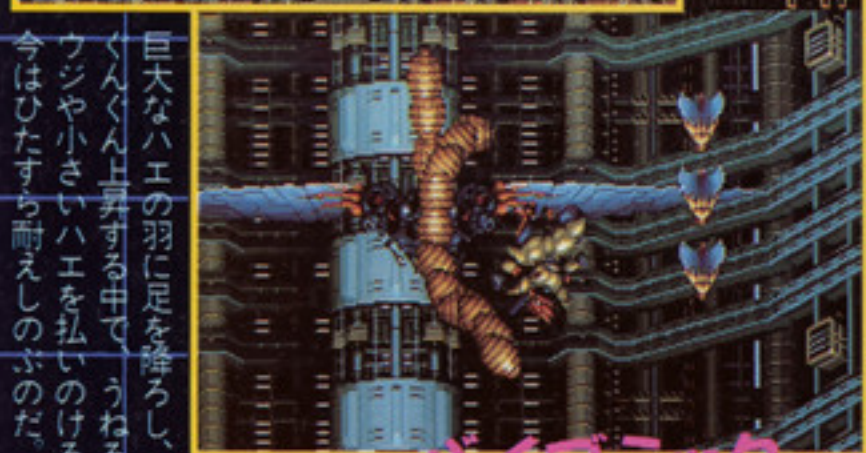
この先はあまりにも熱い展開のため、連続写真でお届けします

パイブラックとともに落下した先には巨大なクモの巣が。ヤツはハエの体液を摂取すると、次の獲物としてイプシロン2を補足した!

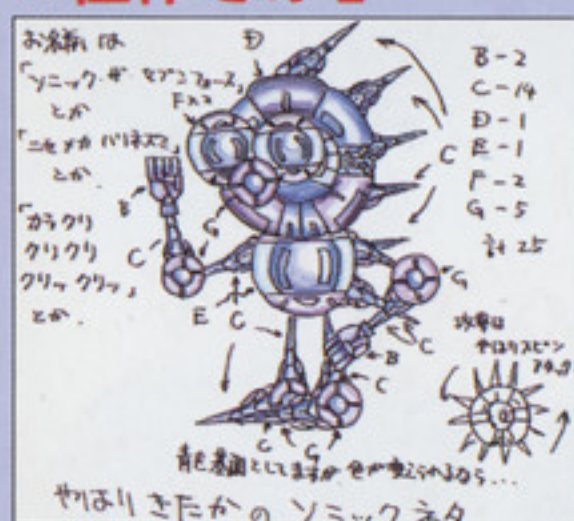
バックストリンガー

クモを退治したイプシロン2の視界には、急上昇する戦闘機が。しかしすぐに巨大な閃光がそれをかき消した!これがいったい?

目を射る閃光!

塵に帰す!

セブンフォース カエデ 変形パターンコンテスト 結果発表!!

9月号で募集した「変形パターン」の結果をついに発表。まずは開発者のコメントと採用作品をどうぞ。

まずはアイデアを送ってくれた全員に超感謝! スーパー32X獲得のため……いや「エイリアンソルジャー」のためによくやってくれました。ありがとう。最優秀に関しては〝シンプル・イズ・ザ・ベスト〟。ムダのないパーツの結合に美すら感じます。加えて、読みやすい解説文と美麗なイラストも高ポイントでした。でも、応募作品全体では平凡で似た作品が多数見受けられました。特にサソリ型のアイデア。〝手〟型も他のステージのボスで開発済みです。まだいろいろできるぞ!

最優秀賞

(兵庫県・志賀建宏)

特徴
体より大きい手と、クラゲのようにふわふわとした浮び方が特徴。

攻撃方法
・ハンドアタック
(手についているCの部分は、常に回っている。)
チェーンソーのようになった手を、うでをのばしてぶつけてくる。動きが大味なだけに、意外とよけやすいのだが、当たった時のダメージは絶大なものである。
・テイルソード
いつもはふわふわとした体を固定させ、主人公をねらって、そのまま体をのばして攻撃する。

P.S「外見だけでなく、動いた時に、なめらかに動く」という考えで、何体も描いてみたのですが、「これだ!」というデザインは、これ一体だけでした。ちなみに私は「まるやま」がお気に入りです!

HAND HAMMER

セブンフォースカエデ
変形名称 ハンドハンマー

★佳作その1

名称 ハリネズミフォース

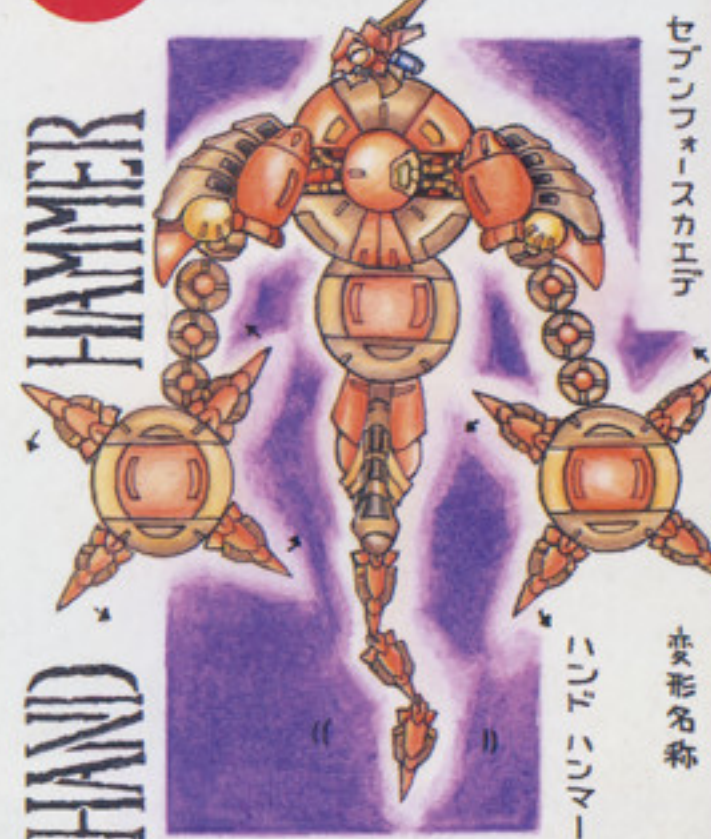
(大阪府・西村英樹・24歳)

★佳作その2

(山口県・筒井岳郎)

★佳作その3

マロヤマ

(静岡県・服部忍丸)

選考経過を振り返って……

数々の作品がしのぎを削ったコンテストもめでたく終了。最優秀賞の志賀君には作品を収めた「AS」のソフト+スーパー32X、佳作の3名にはソフト、そしてオリジナルテレカが以下の5名にプレゼントされるぞ。

テレホンカード当選者

●東京都・石塚浩
●千葉県・成瀬大輔
●北海道・中田幸弘
●大阪府・山中未美
●新潟県・亀井賢史

サムライスピリッツ

いよいよ発売メガドラ版

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

●セガ
●11月18日発売
●8,800円
●ACT
●24M

天草四郎時貞特別編！

天草四郎時貞サムスピを乗っ取る!?

発売直前を迎えたロム版「サムスピ」だ。やりぃ！ 対戦で、天草四郎時貞様が使えるってのがやっぱりうれしいでしょ。それに、チームプレイなんかもできちゃって、メガドラ版は遊び盛りだくさんって感じだ。そこで今回は、ついに、いよいよ、とうとう、天草様オンリーでいっちゃうことに決定！ これを読んで、最初から我がもの顔で天草様を使えるようになれ！

これでいいのか!?

天草様もお喜びのあまり踊られてるぞ。

今回はワタクシが主役よオオオン!!

第1回の紹介から「天草四郎時貞アワー」なんてコーナーまで作って、どうも天草びいきだったような気がするが…ここにきてついにすべてが天草四郎時貞にぃ！ こうなったらとことんやってやろうじゃない。必殺技やちょっと特殊な操作も公開してしまえ。ハイル天草四郎時貞ぁ！

4つの最悪高の必殺技をマスターしよう!!

怨獄死霊刃

➡↘⬇↙⬅斬

死霊を呼び出す飛び道具だ。強、中、弱でスピードが違うぞ。あんま変わりないけど。

ダークサンダー

弱蹴をタメて離す

めずらしいボタン溜め技だ。ちょっと押しているだけで出せるので、連発も可能だぞ。

汝、暗転入滅せよ！

三角跳びから斬り（弱か強）

三角跳びをしてから着地までの間にボタンを押せばどこでも出るのだ。画面外で出すとかなり強力。威力もハンパじゃない。

ヒョーヒョーワープ！

前 ⬇↘➡斬
後 ⬇↘➡蹴

強、中、弱で移動距離が違う。強蹴りは行って戻ってくる。

※コマンドはすべてキャラが右向きのものヨォン！

基本通常技は簡単なうえにすっげー強いのヨォオオン!!

天草様特有のよく判断しかねる投げは、中斬りボタンのみだ。強、弱斬りでは出ないぞ。間合いは、シャルロットなみ。ポイポイいけるかもしれない。

パレンケストーンがないと素手の攻撃に。攻撃力がガターンと落ちてしまうぞ。ちなみに、真剣白刃取りはできないのだ。うう悲し。

しゃがみ弱斬

百裂ビンタ!!

百裂ビンタは弱斬りで出る。中斬りと蹴りは全部同じ攻撃なのだ。

ジャンプキック

弱の斬りのみ、キック攻撃だ。それ以外のボタンは、全部パレンケストーン攻撃となっているぞ。すんごく痛いでしゅ〜。

パレンケストーン攻撃

強斬りは高笑いボタンだ。スカッとできる攻撃だ。

セガさんより一筆

たいへんお待たせいたしました。MDのスパイスをたくさん盛り込んで、みなさんに感動を味わっていただきたいと思います。「サムライスピリッツ」数多かれど、MD版はユーザーのみなさんの期待を裏切らないデキの良さ！ よろしくお願いいたします。

BEEPLE LAND

MO-CHOTTO

びーぷるランド

いや、なんのかんの言って発売ですなサターン様／　これでMD君にもごくろうさん……と、ちょっと、ちょっと、そんなことになったらこのびーぷるランドは一体？

流浪の読者投稿ページ

UNCHAINED LETTERS STATION DJ：pana(26)

びーぷる MEGA TALK

ちょっと／　MDユーザーには全然カンケーないけど、ショックだったのよビートたけしのお顔には……。バイク乗りのユーザー諸君、ホント気をつけてね。サターン購入も大イベントだけど、アタシは職業が「家事手伝い」から「主婦」に変わりました。嫁入り道具にはもちろんMDとMCD2、なぜかPCエンジンまであったりして……。

今年の夏、ついについに宝くじを買いました。いままで何度も買おうと思ってたけど、買い方がわからなかった。でも今年は、新聞を見てたらサマージャンボの買い方が運よく載っていた（ラッキー）。あとは抽選日を待つだけ……。ううう……ドキドキする～。

（岡山県・MOGU・14歳）

これでキミも夢見ることができたワケね。宝くじは抽選日にすぐ番号を確かめるよりも、しばらくこの期待に胸ふくらんだ状態を楽しんだ方が賢いかも。

10月号で「メガワールドキャンペーン」では初期ロットのメガCD2ユーザーは損だという意見がありましたが、私の場合どれが応募券だかわからずセガに問い合わせたのです。しかし、付いてないことが判明。あきらめるしかないのかと思いきや、「じゃあ一度手紙ください。送りますから」とのお声が／　数日後届いた物は、取説（券付き）、ソニックステッカー、ソニック3ビデオ、さらになぜかオールソフトカタログまでくださったのです。さすが"SERVICE&GAMES"様。この場を借りてお礼申しあげます。

（兵庫県・さなりあ樹来）

セガさんに拍手～。この手のクレームって結構言ってみるもんなのね。私の友人もカセットの不良品を送り返したら山ほどオマケがついて帰ってきたっていうよ。

panaさんは「CRÜE BALL」が好きってことは、モトリークルーが好きなんですか？　私はイングヴェイなどの様式美や、ジューダスプリーストのような正統派へヴィメタルが好きです。

ところで、メガドラのゲーム音楽にもメタルなテイストの曲が多い。「武者アレスタ」やテクノソフトのゲームはいかにも正統派って感じだし、「空牙」とか「ラングリッサー」には様式美を感じる。メガCDにもそういうのはあるけど、本格的なのがない／　セガサターンの「パンツァードラグーン」のBGMには、アングラなどのバンドの曲が似合いそう。そう、私はギター野郎なのだ。

（群馬県・関浩昭・22歳）

メタルっぽい妙なギターソロらしきものが入ってたりすると笑っちゃうね。みんな知らないうちにメタルに洗脳されるのだ!?

メガドライバーでハードロッカーでショートカットのpanaさん。（中略）ウチのバンドでドラムやってください。超速のメロディアスパワメタやりたし。当方ギター&コーラス。

（神奈川県・シャムロック・20歳）

何を隠そうビクターエンタテインメントの前谷氏（G）とバンドやろうぜ計画を練ったこともあったっけ。ちなみにアタシはオジーオズボーンを崇拝してるでス（趣味のはがきが続いてゴメン）。

この前渋谷のテレクラに行った（友達のつきあいで）。そしたらオレの隣の個室に自称「ドラクエを作ってる会社」の人がテレクラっていた。なんとなく話を聞いていたらイキナリ発言。「最近、メガドラの調子がいいからメガドラに入ろうかって上の人がいっている……」だって／　そんな話BEメガに入ってきてないですか？　ちなみに2時間もいたのに1人もゲットできなかったぜ／

（東京都・ダークエッチ・27歳）

マジでマジで!?　よそでこんなコト吹いてるなんて知れたらクビはねられちゃうんじゃないの？　ドラクエならコギャルがつれるってんじゃないでしょうね（で、結局このオトコはゲットしたわけ？）でもテレクラって隣の話が筒抜けなんだぁ。アタシはティッシュもらえるだけでありがたいんだけどね。

さて／　もうすでにサターン様に遭遇している人も多いと思いますが、感想、手応えなんかもどんどん送ってね。サターンをより楽しく遊ぶための新企画もただ今考え中です／

ってコトで、いまから夕飯作んなきゃ／

おっといきなり　ふてきな奥さん

──奥さん専用のコーナーです。お気軽にお立ちよりください。

●「新創世記ラグナセンティ」を買った。ところが文字がくずれて読めないのでセガに電話することにした。主人に「バグ云々という表現は気を悪くされるぞ／」と言われたので注意しながら症状を説明した。すると関西支社の社員は「つまり文字がバグるんですね／」と明るく聞き返してきおった。あなどれない会社だと思った……。

（大阪府・武内聖子・33歳）

●恥ずかしながら私とMDの出会いのきっかけは離婚でした。夫の顔を見るのも声をきくのもイヤなとき、現実逃避するために買ったのがMDだったのです。「コラムス」やソニックに熱中することでうさを晴らしていました。今では再婚をして幸せな日々を送っており、おかげさまでMDも埃をかぶっています…。

（神奈川県・ゴロウ・27歳）

──新米主婦panaへの指南もよろしくお願いします。

今月の論 RON

男と女とMDとエッチゲー

エッチゲーがちょっとくらいあったっていいのにな、と思ったことは本当にないの？

●ハードメーカーは任天堂しか知らなかった自分がセガに乗り換えたのは、スーファミにゲーム性を軽視した見た目だけゲームがあふれていたのに対し、MDにはゲーム性を重視したゲームが多いと思ったからだ。そういう経緯(けいい)を持つ自分は、最近の年少者向けキャラゲーの移植にすら抵抗を覚える。このうえエッチゲーまで出てきたのでは何のために移ったのかわからなくなる。エッチゲーや恋愛モノ自体を否定する訳ではないが、そういうものをあくまで拒絶するハードも必要だと思う。

（福岡県・ふくはく・17歳）

●一口にエッチゲーと言われてますが、これはおネーちゃんの裸を拝(おが)める程度のものなのか、それともパソゲーに氾濫(はんらん)してるのぞきとか直接行為に及ぶ類(たぐい)のものなのか、どっちなんですか？　後者の専門誌(？)を見たことあるけど、あれじゃまるでエロ本ですよね。あんなのを本気でMDに出せって言うのでしょうか。

（神奈川県・ユカリ・19歳）

●ちがうんです。僕らギャルゲーマニアが望んでいるのは「えっち」ではなく「チラリズム」なんです。不自然に破衣するバニーな美幼女、と言えば理解してもらえるでしょうか。脱衣に問題があるならアンドロイドという設定でも構いません。僕らの歪(ゆが)んだ欲求を処理できるのはゲームしかないのです。18禁である必要はありませんし流通を混乱させる恐れのある18禁ゲームは反対です。セガがハードをリードする限りHハードと呼ばれることもないでしょう。

（大阪府・池田某・23歳）

●PCエンジンを中心に発売されているギャルゲーというヤツは、どんなにかわいい女の子が出てきても、はっきり言ってゲームとしての質が低い。それでもPCエンジンが生き残っているからには質云々以外に魅力を見いだし、ゲームを買う人間がいるという事だ。メガドラでもギャルゲーを発売するがよい。ただしBEメガ読者レースは甘くないぜ。

（東京都・タカムネ・20歳）

●ただエッチなシーン（しかも女が裸というだけの手抜きな絵）を見せるだけのゲームなら出してほしくありません。でも性は人生の一大イベント。エッチという要素を入れる事でより面白いゲームができる場合もあるんじゃないですか？　私は女ですがパソコンの「カオスエンジェルズ」には感激しました。エッチゲーを頭から否定するのはエッチゲーソフトの可能性を潰(つぶ)してしまうだけだと思います。まずは表に出していいものと悪いものを選択できる場を作らないと……。

（北海道・セーラーネプチューン・23歳）

●基本的に表現や選択の自由はあった方がいい。だからエッチゲーがあっても構わないと思う。「エッチゲーがやりたいんならパソコンを買え」というもっともな意見もあるが、それは「RPGやりたいんならスーファミを買え」というのと同じでミもフタもない言い方だと思う。もしかしたらMDならではのエッチゲーというものが生まれる可能性だってあるかもよ(苦笑)。ちょっと過剰に反応しすぎじゃないかと思う。硬派な信念を貫くというのは立派だが、それ以外の価値観を認めないというのはちょっとね……。

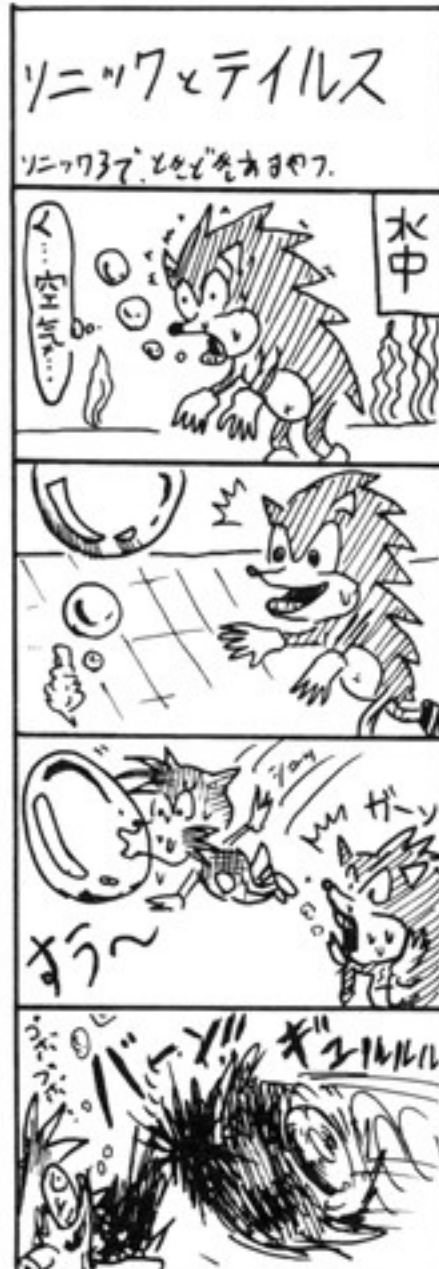
（東京都・鈴木裕治）

●エッチゲー賛成です。僕が18歳以上だから言うのですが、健全な人間ならエッチが好きなのは当たり前です。とにかく18禁と書いて売り出せば大丈夫だし、ソフ倫を通せば問題にはならないと思う。PC98版「同級生」という名作もあるし。まあ最終的に言うと人間スケベでエッチが好きなんだから賛成。

（兵庫県・バリーカン・26歳）

●ソフトに幅を持たせるという点ではギャルゲー、エッチゲーはアリだと思います。ただ、それは「手段」であって「目的」ではないと言う事を作り手が認識している事が重要です。ギャルゲーであることにあぐらをかいているようなソフトは許せません。が、ギャルゲーだから云々と言う前に、それが何を伝えてくれるのか、それが見るべき価値のあるものならば、頭ごなしに否定するものではないと思うのです。

（神奈川県・イースター・27歳）

今月はなんとハガキの多かったことか。主たる意見はエッチゲー氾濫とハード衰退の歴史を鑑みてのもので、年少のユーザーのことも考えろという意見も多かった。エッチゲーとエロゲーの認識の差をきちんと示さなかったため、若干誤解を招く部分もあったことをお詫びしつつ、今月はこれにて御免。

埼玉県・そうすけ(15)
いや、自分もきっとこうするなと思ったもんで、つい……。

神奈川県・宮守春香(17)
結局ジョイポリスは誰と行ったの？　ゲームの方もそろそろってカンジかな。

三重県・墓堀り人(20)
いいねえ、のどかな風景。キミの描線の美しさは大賞にせまるものがあるのだ。

茨城県・まみこ(21)
えー、アニーの腹マキはもっとムネのラインにそってて……いや、かわいいっす。

埼玉県・永沼純也(21)
……セーラージャムと並び今月の大バカ大賞授賞作品だ。着想は最高だぞ。

福岡県・GO.
好きなんだ、ザンギ。もっとこう胸毛も細かく描写してほしかった（私は変態ではない）。

福岡県・日高敬三(22)
だーっ！　怒られるのは編集部なんだからっ！　といいつつ載せるヤツ。

東京都・モクさん
あの、モクさん、住所ないけど図書券とかいらないの？　あなたはもしや世捨て人ですか？

千葉県・青木沙羅
自分も昔50円のゲーセンでハングオンに浸った思い出が……。いいなあ千葉県民。

•ギョーカイ！ゲームに！• いいたい放題!!

PeePee PeePee PeePee Pee

●スーパー32Xの詳しい情報が10月号でわかった。サードパーティーもかなりの数が参入していて、これは32Xは予想以上の魅力を発揮しそうでうれしい。うれしいといえば、ナムコがめずらしく新作(移植だけど)をメガCDに出すのもうれしい。しかしナムコは32Xには参入していないので、もしかしたらこれが最後かも知れない（そうでないことを願うけど)。みなさん！ ナムコに限らずメーカーがMDから去っていかないよう、ちゃんとソフトを買いましょう。メーカーに対する最大のサポートは、ソフトを買う事によってそのメーカーを支持する事であると私は思うのです。

（埼玉県・闇鍋企画・19歳）

●私はMD&メガCDのユーザーです。MDにメガCD 2を接続するのにスペーサーが必要でしたよね。当然ACアダプタも……。ち、ちょっと待て、もし私のMDに32Xを接続したら、ACアダプタ3個!! カンベンしてよーってカンジ。今だって延長コードを使ってなんとかやりくりしているのに、あのACアダプタの大きさといったら、もう……。何とかならんのか、セガ。みなさんはどうやっているのでしょう。うまい方法があるなら教えて。

（栃木県・星野新・21歳）

●次世代機でこんなゲームはどうでしょう。CD-ROMの大容量を生かして、現存する各メーカーのゲームを詰め込むんです。例えば「ナムコ'70〜'80シリーズ」とか「コナミ・バブルシステム名作選」とか。

スーファミで「リブルラブル」が発表され、マニア諸氏が狂気している今日この頃。32ビット機だからこそ軽々と移植できるゲームも多いはずです。「ゲーム博物館」的なプロジェクトもいいけれど、本棚からはるか昔に読んだ本を取り出すような感覚で、手軽にクラシックゲームができたらいいと思うんです。

（徳島県・ティレル応援団・21歳）

●「セーラームーン」が342位。まだMDユーザーの目は腐っていないようだ。硬派なMDというアイデンティティが定着しているのだから、このブランドイメージを利用して独自性を出せばいいではないか。でも売上5位っていうのが信じられない…。

（神奈川県・88PAK・23歳）

●メガCDに限らずほとんどのCD-ROMゲームの音楽に物足りなさを感じる。CD音源自体は生音を完璧に取り込めるすばらしさなのだが、肝心のその生音を作る方に問題があるのだ。安物のキーボードで作ったようなおそまつなBGMのゲームが少なからず見受けられる。ゲームの世界観を考えると、ファンタジーRPGならやはりクラシカルで荘厳（そうごん）な曲が似合うと思うし、SFアクションやシューティングなら海外SF映画のようなBGMがほしいところだ。せめて次世代機用の大作RPGならフルオーケストラぐらいはやってもいいのではないかと思う。

（新潟県・落語のススメ・23歳）

●先日、米国ABC放送で興味深いニュースを見ました。バーチャルリアリティが重度の心身障害者たちの世界を広げているというのです。病院から出られないない子供たちがそういったゲームの中では「外出」でき、以前よりも笑うようになったとか。最近エッチゲームの氾濫で業界全体の評価が下がることを懸念（けねん）していただけに、なんだかホッとさせられました（CNNは「ニンテンドーのスーパージェネシス」なんてとんでもないことを言ってましたが…)。

（宮城県・亀田葉子・33歳）

●他機種及びアーケードからの移植ゲームについて一言。完全移植とかオリジナルと同じレベルと銘打つからには本当にそのとおりにしてもらいたい。ゲームの基本部分や評価の高かったところを真っ先に移植すべきで、その他の余分な演出はその次に考えるべきことだ。特に最近の格闘ゲームにはそういった不満が残る。

（東京都・芋村健太狼・18歳）

――移植したいのは山々なのに、いかんともしがたいハードの制約に縛られながら苦労するのは開発者……。

時代をつくれ！セガユーザー

USER'S VOICEはユーザーが作るコーナーです。他の読者にぜひ聞いてもらいたいソフトへの感動や怒り、ハードやソフト、メーカー（開発担当者)、ライターなどに言いたい意見、要望を送ってください。サターンユーザーとしての意見も構わずこちらまでどうぞ！

ほんにGOBではお世話になりまして。で「フラッシュバック」のコンラッドをもってくるあたり、憎いね。

北海道・武田太郎(19)

SONIC The Hedgehog 3

北海道・熊之助

大賞 井一画伯も絶賛の今月の大賞！構図、処理ともグンバツです。熊之助画伯とお呼びしませう。

侍魂

このイラストよりアンタの似顔絵の方がよっぽどコワイわっ。

京都府・京都のピロちゃん

ILLUSTRATION CITY

なんと今回から大賞席を設置。でかでかと掲載されるチャンスだぞ。

ひとことfromBEEPle

◆倉庫でバイトをやっていると、10万個というのはすさまじい数だということを痛感する。

（東京都・モトアキ・19歳）

◆パワドリ発売中止！ お父さんからウソをつく人間になっちゃいけないよと教えられなかったのか、電波！

（東京都・ケンジ・22歳）

◆仮免取りました。でも路上はコワイです。なんか教官もパワーアップしてるし。

（東京都・ミツノブ・18歳）

◆UFOキャッチャーのぬいぐるみ、ヘディ夫はやっぱり頭とれちゃってるのだろうか？

（群馬県・アユム・19歳）

◆"魂斗羅"ってどういう意味ですか。

（岡山県・イサム・16歳）

◆ペパルーチョをサターンの顔にするらしいが、セガファンは「ヒゲおやじ」に拒絶反応があるのでやめた方がいいキャンペーンをしてくれ。あと、ロープレと呼ぶなキャンペーンもしてほしい。

（埼玉県・テツロウ・21歳）

◆あと7年で30歳かあ……。

（山口県・アツヨシ・23歳）

ゲーム・くらしの知恵

この知恵を生かすも殺すもアナタしだい

ACアダプタワザ

●MDとメガCDをお持ちの方に朗報。メガCDで遊ぶ時は、それぞれのアダプタをつなげないといけないので大変めんどうでした。しかし、あらかじめタップを用意し、2個のアダプタを差しっぱなしにし、タップの方を抜き差しすれば手間は一度ですみます！

（茨城県・けんぺん・19歳）

―気休めって気もしないでもないが。

イコライザワザ(まぎらわしいな)

●MDのためだけのワザ発見！　その名も「ゲーム音声改善法」。まずMDをイコライザつきのコンポなどにつなぐ。そして低・高音は最大、中音は最小レベルに設定する。と、うまく決まれば音声の歪みが驚くほど減少！　あとは好みで調整してください。（北海道・ビック北海1994）

―この手のワザは結構きました。苦労してるのね、みなさん。

ハンデワザ

●ぷよで友だちをめっためたにした人へ。同じ強さになるために、今度は片手でパッドをコントロールしてみよう。結構いい勝負になるよ！　またはコントローラを逆さまに握ってみよう。こっちの方が軽いハンデかも。

（群馬県・イリュージョンヒーローズ・15歳）

―お、新しい分野「ハンデ」設定法。他のも考えておくれよ。

しょーもない思い込みワザ

●あの「ガンスターヒーローズ」がお耽美ものに大変身！　まず最終ステージのグリーンのところまで行き、これを倒します。そしたら仰向けに倒れている彼のそばに駆け寄りしゃがみこんでキスします。あとはそっと「思い出して……僕たちのこと…」とさささやくだけ。邪神ゴールデンシルバーとの闘いも盛り上がることうけあい！（東京都・竹田希周・23歳）

MD噂の真相

ソニックサイフを使っていると金が**音速で**なくなっていくらしい（東京都・仮面の機械兵）モータルコンバットの雷電は**「愛」**という言葉が好きらしい（長崎県・ライデン）何度やられてもソニックの命をねらうDr.エッグマンの正体は、**マ○オ**の変わり果てた姿らしい（大阪府・安田渉）「ハイブリッドフロント」のスタッフは本当は**「アドバンスド大戦略2～連合艦隊VS太平洋艦隊編」**を作りたかったらしい（山口県・山下厚由）バルログは映画を見た子供たちに**痴漢**呼ばわりされているらしい。だがこれは実はまだマシな方でボガード兄弟は**不能**呼ばわりされているらしい。ちなみにケンは**ニューハーフ**という噂も……（山口県・馬屋原義正）

「目指せゲームの理想郷」プロジェクト

Game. Of. Beeple【ゴブ】

ゲームに登場する種族・集団・団体を募集してみたけど、ストーリーや世界観に大きく関わるようなものがあまりなく、どちらかというとサブストーリーで取り上げられるような規模のものが多かった。確かにあの主人公達で、統一感を持たせるのには無理があったかもね（それをまとめるのが、才能だけど)。ともあれ、目のつけどころが面白いもの、設定としてうまくまとまっているものをいくつか紹介しよう。

□弥生文化人の族

古代シャーマニズム（呪術、占術)を変わらず行う民族。族長は仮面を被ったシャーマンで、古の民族ではあるが、ある種のサイキックが使える。これは太古に中国から伝わった知識によるもので、例えば〝天気予報〟ができる。いちおう定住民族なので、高床式の住居に住む。ただ主人公たちが、彼ら以上の力を見せると、天変地異（彼らは別の呼び方をするはず）の前ぶれとしてどこかへ身を隠してしまう。これはまた、見たこともないところに移住したということになる。というわけで〝弥生文化人さがしゲーム〟もできる。何種族あるかさがすのも楽しいかも。

（大阪府・ポリンクィー）

□歩詈言部隊（ぽりごんぶたい）

平安京地下研究所、影衛武二研（笑）で開発されたカラクリ兵士。銅板をつなぎ合わせて製作されており、動きも妙に滑らか。その戦闘能力は尋常ではなく、とくに銅板約2600枚を使用して製作された最新型、出油羅流（でゅらる）は、人間が瞬きをしている隙に投げ技を放つ、常軌を逸した反応速度を誇る。ちなみに〝歩詈言〟というのは「人を罵る」「馬鹿にする」という意味であり、その名のとおり「南無ー!!」「10年早いんだよぉー!!」など悪態をつく。

（大分県・ターザン鈴木）

□平安和歌衆

五七五七七調でコミュニケーションをとる、和歌マニアの集団。言葉に季語を組み込まないと、仲間内から村八分にされるという、鉄の掟がある。彼らが一致団結し、ひとつの歌を合唱すると、歌の内容が実現化する。その効果の恐ろしさゆえに、朝廷は彼らにたいしての取締りをきつくしている。

（東京都・中村もんど）

とまあこのような愉快なアイデアも数多く送られてきたが、中にはゲームの核心をつくものもちらほら。

□まず主人公の属する種族・集団だが、主に人間の修行僧の若者。しかし世間から見れば現実逃避している集団と見られており、○○○○じみた奇想天外の行動発言をする。よって修行僧の本当の敵対組織とは、妖怪、悪業を重ねる武士どもにあらず、彼らの理解に苦しむ一般人である！　だが、それに彼らは気づいていない……。その中の真の主人公は、そのような彼らと一般人の関係に気づいたが、その間で困惑する。「どろろ」のような(？)ふつうの子供で、彼らの旅路を面白おかしくつきまとう。

（北海道・ビック北海）

もしもこんな設定が実現したら、とんでもなくシリアスなゲームになりそうだな。

地味ながらなかなかいい味を出している。X-MENに通ずるところがあるな。（兵庫県・石井順治）

一般人からみるとアブない人々ってのが、ゲームの中では重要な役割だったりする。（神奈川県・みつまめ）

名字から強引にひっぱりだした感があるが……。〝グレイシー一族〟なんてネタも来てたな。（福島県・南斗水爆固め）

フェチ別おすすめMDソフト

今月のフェチワード　しりふたたび

〈アイラブドナルドダック　グルジアの秘宝／1991／セガ〉

個人的に「しり」というともうひとつ思い出すモノがある。それはドナルドダックの真白きソレだ。しかもこれに〝シュッポン〟なる道具が吸いついた日にはオレにもやらせろと追いかけ回したくなる。このシュッポンとはあのトイレのつまりを吸い出すための例のゴム製品のことであるが、大マジにこの色分シュッポンを駆使して進むACTが「ドナルドダック　グルジアの秘宝」である。

で、ミッキーマウスのしりも凶器だ。「ふしぎのお城大冒険」で彼はヒップアタックで敵をこらしめる。さすがに「しり攻撃」とは訳せないわけだ、ディズニーさんキビシイから……。

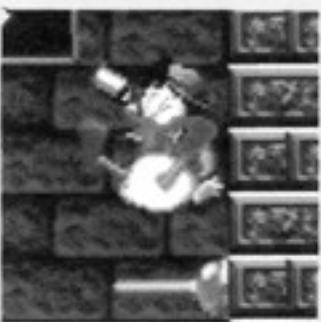
〈ウィザード・オブ・イモータル〉

そそられるしりは主人公のジジィで後半クモの巣へ突入するシーンである。アーシャちゃんと同じく先に進むためにクモの待ち構える壁穴に入るのだ。タイミングを逃せばクモの足に引き裂かれ死ぬかもしれない、このハラハラがそそる！

（兵庫県・竹内万喜のおすすめ）

〈餓狼伝説2〉

不知火舞がジャンプして下降する時に曲げている脚。あれが一瞬おしりに見えてしまうことがあります。疲れてるのかな……。

（京都府・NV組TV組FA組
おバカサン組PP-Mのおすすめ）

王様の耳はバ◎の耳

アレクの独り言（アレックスキッド）
「耐えるんだ……セガが再び僕を必要とする時まで……」

コロナの独り言（ラグナセンティ）
「………………。
（しまった、しゃべれない）」

（愛知県・理不尽丁・19歳）

ソニックの独り言
「テイルス……お前ジャマだよ」

（埼玉県・そうすけ）

先行募集

パツキン

ずばりパツキン天国なソフトを教えておくんなまし。男女は不問。

メガドラMANIAさん

キイイチ。

セガサターンを筆頭に、世はまさに次世代マシン一色。ゲーム業界も大きな転期を迎えたようだ。そこで「メガドラMANIA」として、過去5年間のユーザー生活を振り返ってみた。

私はTVゲームそのものにはそれ程執着がなかったように思う。むしろ、「メガドラ」の存在感——本体デザイン、性能、ソフトのラインナップ、ショップでの扱われかたなど、あらゆる要素を総合することによって生まれる、独特の雰囲気自体を愛していたのではないだろうか。

ソードオブソダン、おそ松くん、邪神ドラクソス、ああ播磨灘…。プレイした時は本気で腹が立ったが、今なら素直に「ありがとう」と言える。時代が変わっても、メガドラは私の胸の中で生き続けていくだろう…。

本体とソフト80本ね。3000円ってとこかな。

げっ安い。

かいとり用カウンター

スーパーJUNKプレゼント

今月のテーマ
「秘密の小箱に閉じ込めたい秘密」

僕の秘密は、小学5年の時のことなんですが、ぼくの家の隣に新しいマンションが建ったので、野球をした後に1人で行ってみたのです。そこにはダンボールとかがまとめて捨ててあり、タンスも置いてありました。僕はてっきり捨ててあるものだと思い、持っていた金属バットで乱打してメチャクチャに壊してから家に帰りました。翌日、クラスに転入生が来たのですが、「引っ越してきた日にタンスを壊されてさー」と言うのを聞いて驚き、その日から、そのことは僕の心の一番深い所に眠っています。

（神奈川県・東京エタノール・18歳）

〈評〉何10万もするタンスだったらえらいこっちゃ。アナタには長チノリペイントの秘密の小箱をプレゼント。

——さて、次回のプレゼントは、新潟は浪花屋の柿の種300グラムだ！（だんだん投げやりになってきたぞこのコーナー）食べたい人は作文「今までで一番くやしかったこと」を200字以内にまとめて送ってちょうだい。

オレの城

リュウの場合　大四畳半物語

●MDキャラのお部屋を想像して送ってほしい。間取り、調度品、生活態度などいろいろ予想してね。

急募！「お前ホモちゃうんか大賞」

●MDキャラの中でモーホーの疑いのあるヤツを投票してくれ。他コーナーへのはがきのすみっちょに書いといてくれればいいぞ。大賞を当てた人には……抽選でなんかあげよ。

11月号のゴメンナサイ

●P.56の記事中、11月18日「Vサターン」発売との見出しがありましたが、これは11月下旬の誤りでした。●P.53からの特集記事中で、一部お名前に間違いがありました。正しくは、日本ビクター：江崎室長→江川室長、東芝EMI：木村部長→水村部長、ラオックス：大沢様→大浜様です。関係者の皆様にたいへんご迷惑をおかけしました。

INFORめーしょん

■MEGA TALK
身の回りで起きた面白いこと、納得いかんこと、なんでもどうぞ。広告の誤植や街で見かけた変なグッズなど、思わず笑っちゃうものでもOK。

■噂の真相
信憑性にかかわらず、メガドラ周辺のゴシップを紹介しています。情報網か想像力をフルに使っていいネタを集めて（ひねり出して）ください。

■ゲーム・くらしの知恵
メガドラのゲームで遊ぶ時のちょっとした工夫を募集しています。この際実用性は問いません!?

■Illustration City
イラストをはがきに黒ペンで描いてください。カラーや鉛筆だとせっかくの作品がキレイに印刷されませんよ。イロモノ対策に「大賞席」を設けたので、みんながんばって描いてくれい。

■スーパーJUNKプレゼント
編集部に眠るJUNKを読者貴兄にプレゼントしようという太っ腹な企画。毎回テーマ別に作文を募集して、最も珍なる方に送らせていただきます。

■フェチ別おすすめソフト
局部に執着を感じるアナタ。ついそそられてしまうソフトをゼヒ教えてください。

■王様の耳はバ◎の耳
MDキャラが人には聞かれまいとしてながらも、ついつい口にしてしまった独り言を、偶然耳にした、または想像してしまった人は教えてね。

■ふてきな奥さん
読者層拡大を狙い、主婦ゲーマーを開拓！　全国の素敵な、そして不敵な奥さん方、ペンをお取りください。夫の怪しい動向についての相談歓迎。

——この他、思わず唄ってしまいました、MDスラングなどのコーナーもあるのでよろしくね。

——新たにセガサターンユーザーとなった皆様！サターンをプレイした感想、ご意見、ご注文もどんどん受け付けています。さらに新企画、新コーナーのアイデアを図書券1枚で考えてくれる奇特な方も募集中。明日のびーぷるはアナタが作る！びーぷるランドへの投稿は……

◎下記のあてさきにコーナー名を明記して送ってください。なお、採用者全員（ひとことfromBEEPleを除く）に図書券500円分を、抽選で3名の方にお好みソフト（'94年11月末までに発売されたもの）を差し上げます。

あてさき
〒103　東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク㈱『BEEP！メガドライブ』編集部
びーぷるランド（○○○○コーナー）係まで

※住所、氏名、年齢、電話番号、ほしいソフト名を必ず明記してください。

ソフトプレゼント当選者
亀田葉子
上田剛司
美馬淳子

遊星セガ STADIUM

PRESENTED BY SEGA

セガサターン発売直前で、忙しさ最高潮！ アメリカに行ってたなんて信じられない!?

Volume.12

スペシャルレポート Sonic & Knuckles 世界大会 Rock the Rock!

BY SEGA竹崎

マイクOK!

今回のセガスタはスペシャル企画!! 去る10月9日、アメリカはサンフランシスコ"アルカトラズ島"で行われた「ソニック&ナックルズ」世界大会の模様をレポートします。

PRESENTED BY SEGA

10月9日、横浜ジョイポリスにて開催された「ソニック&ナックルズ」日本予選。この予選で日本トップの座につき、世界中のゲーマー達に挑戦状をたたきつけた**ロンドン小林**氏（フリーライター・25歳）を先頭に我々SOJ連合軍（SOJ＝Sega Of Japan）は、一路アメリカはサンフランシスコへと飛んだ。満席のエコノミークラスで窓側の席にすわった**小林**チャンピオンは、飛行機がとびたつや「お〜っ!! とんだ、とんだ!」と窓の方へ身をのりだし、次の瞬間には窓にもたれて眠り込むという余裕を見せ、スタッフ一同を感心させたのである。

今回の世界大会は、アル・カポネが拘留されたことでも有名な刑務所の島"**アルカトラズ**"を借り切って、アメリカ各衆・ヨーロッパ・日本などから集まった20人のチャンピオンの中から**世界一**を決めるというもの。なんと!! 世界チャンピオンには2万5千ドルの賞金が用意されていた。

写真で綴る 日本チャンピオンロンドン小林のアルカトラズ島奮戦記

サンフランシスコにやってきたロンドン小林。現地で出迎えたソニックの開発者中裕司氏に世界一を誓い、ソニックブルーのオープンカーに乗せてもらう。さらに、レポーターとして参加した樹あさこ嬢ともツーショット。

囚人護送車に揺られてアルカトラズ島へ

いよいよ護送車でアルカトラズ島へ。他の日本人スタッフと別々にされたロンドン小林は窓から脱走を試みるも失敗、無事（？）到着。パトカーや白バイによる超本格的な警備と大会のプレッシャーにどこまで耐えられるか。日本代表ピンチ！

●FUKAZAWAのじょいじょいクラブ（欄外編）●先月スタートしたパソコン通信「セガ・ゲームステーション」には、もうアクセスしてくれましたか？ 渡辺浩弐さんも参加したりして、ものすごく盛り上がってます。渡辺さんと会話できるなんてめったにないチャンス！ 皆さんもどんどん加わってくださいね（お問い合わせ：IBM「People」事務局0120-860-864)。JOYテレ、ビデマガもよろしく。

😢さて、いよいよ決戦の日。各国のチャンピオンは囚人服を着せられ、護送車へ収容される。当然、腕には手錠だ。白バイ・パトカー・護送車・MTVのロケバス・ゲストバスより成る一行は アルカトラズ島へ。警官やパトカーなど、全て本物。小林チャンピオンは他の日本人スタッフと隔離された護送車では、とてもさびしそうだったので、決戦に悪影響が出ないかと、我々も不安がつのった。

😢フィッシャーマンズワーフよりフェリーで島へ。船上では各国のチャンピオンに各テレビ局がインタビュー。わが日本代表小林チャンピオンもスラスラと英語でインタビューに…答えられないのでSOAの河村氏が通訳として大活躍してくれた。大会の間、日本人スタッフと別行動が多いチャンプ小林は、河村氏がどこかへ行くたびに不安な表情になり、「言葉の通じないオリンピックで戦う日本人選手の気持ちやプレッシャーを理解できた」と語った。

😢今大会では発売前の「ソニック&ナックルズ」の1面をナックルズでプレイして何個のリングを集められるか（3分間）で競われたのだが、大会前の練習時間に初めてプレイする「ソニック&ナックルズ」で死にまくるチャンプ小林は、サンフランシスコ代表がノーミスであっという間に300個近いリングを集めるのを目撃してガクゼン…。「こんな勝負、勝てるわけない」とか叫びつつも、プレイするごとにスコアを上げ、結果的には準決勝まで勝ち残り、世界4位となったのである。初めてのプレイでここまでの成績を出した彼をたたえたい！エライぞ

世界大会の模様を日本に伝えるべく、超多忙の中を渡米した竹ちゃん。ポリスのハーレーに乗って、ちょっとだけ笑顔。

さて、25,000ドルのゆくえは

「日本代表の意地を見せてやる!!」と、勝利を祈願した日の丸ハチマキを装着。

戦い済んで陽が暮れて……ああ海へ

あまりにも悔しい準決勝敗退。しかし短時間でグングン上達し（さすがプロ）、世界第4位となった彼には、「ミステリアス・ジャパニーズ」というニックネームがつけられ、アメリカ人のファンが激増した。世界チャンピオンと笑顔で握手をした後、今回の敗戦の責任を取って、アルカトラズの海へ身を投げたロンドン小林、君の戦いは一生忘れないだろう。

インタビューの嵐

大スターロンドン小林には、日本のテレビや現地MTVなど、世界各国のインタビューが相次ぐ。しっかり答えてると思ったら、SOAの河村氏が通訳。

TREASURE FACTORY

お宝生産工場でござる

とれじゃあ ふぁくとりぃ

No.19

TREASURE

ヘディ夫ハイスコアコンテスト結果発表！

9月号で募集した「ヘッディーハイスコアコンテスト」にたくさんの応募ありがとう。入賞者にはお約束の品をお送りします。楽しみに待っていてください。それにしてもハイレベルな争いとなり、開発者一同驚いています。特にシークレットボーナスを39個すべて見つけた人には敬意を表します。きっと何度もクリアして、やり込んでくれたのでしょう。１位の野村君に到っては開発員と十分に競い合える点数です。ちなみに社内では右の写真のように605,900点を記録しました。理論的には610,000点台が上限値かと思います。今月号の「サンダーバーズARE GO GO／」も参考にして、さらにチャレンジしてみてください。

TOTAL POINTS THIS PLAY 0605900

1位は東京都・野村健司

TOTAL POINTS THIS PLAY 0588900 PUSH START BUTTON

すげーぜ／　588,900点

同封の手紙に「自信がありませんが」なんて書いてきた野村君が、ダントツでトップ。

順位	氏名	得点
2	愛知県・伊藤孝也	(553,800)
3	大阪府・川口敏広	(539,100)
4	千葉県・佐藤正芳	(523,400)
5	千葉県・亀田　勝	(519,400)
6	愛知県・井口淳也	(513,200)
7	福岡県・清藤　祐	(507,100)
8	滋賀県・古野明子	(499,000)
9	東京都・井上和宏	(490,900)
10	兵庫県・一瀬幹秦	(487,100)

おまけ

2位の伊藤君はソニック3・ビデオの箱で応募。でもよく見ると。

明日のクリエイター達に捧ぐ!!
タメになる業界講座　流通にひとこと

今月の講師
おしゃちょー前川先生

BEメガが一番の愛読書。今月末からは「セガサターンマガジン」も愛読書に。

驚くべき急成長により市場が形成されてきたゲーム業界。その活性化を阻害（そがい）するものがいくつかある。今回は、その１つである流通にスポットをあてよう。

この業界では、メーカーに対して流通は（基本的に）返品不可なので、流通もあまりにリスクを負いすぎると、たちまち苦しい状況に陥る。毎月数十本ものソフトが発売される今日、流通がその内容を見分けることは不可能で、その結果、とりあえずシリーズモノ、キャラモノ、移植モノ等、リスクの少ないソフトをほしがる。そしてソフトハウスも流通がほしがる作品を作る。しかし、市場に粗悪なゲームが氾濫（はんらん）している今こそ、流通にその選別眼が必要なのである。今のままでは新しいゲームを創造していく開発者の妨げとなり、同じ様なゲームばかりが市場に投入されることになる。開発者は常によりおもしろい発想を盛り込んだゲームを作り上げようと日夜努力している。能力と情熱はあっても、その環境が整っていないのではあまりに情けない話だ。

セガはサターンにおいては、大幅な流通改革を行う。良いゲームを作れる環境に少しでも近づくことを願うばかりだ。

知世の中野坂上NETWORK

知世：先月に引き続き、知世見参／てなわけで、みんなの質問に答えてみちゃおうかな。まずは宮城県の瀬川博幸クンから「ガンヒーの続編は出さないで、新しいソフトを作ってほしい。それとアクションの中に、横シュー入れたりしないで、バシっと横シュー作ってくださいよ」というご意見。これはトレジャーの新進プログラマー「う」と「ふ」に聞いてみようっと。

う：新しい試みのソフトを作ってくれっていうのには「かってんだ／」って感じだね。〝横シュー〟は……。

ふ：俺はヤだ。プログラマーにとっては横シューってあんまり面白くないっていうか、簡単なんだもん。

う：まあ、やり尽（つ）くされてるとは言えるね。小技に凝ってニヤリとする程ぢ（ぢ）ぢいじゃないしね。

と：次は東京都のMADな人から。「実在するスポーツカーで公道を爆走するゲームを作ってほしい」だって。これには私も賛成しちゃうな。「う」も走り屋系だからそう思うでしょ？

う：思う思う。友達にもこういうゲーム作ってよって言われるし、個人的には作ってみたいけど、実際にやったら目一杯趣味に走りそうで恐い。

ふ：でもこの間おシャチョーに聞いたら、「うちはレースゲームは作らない」って。みんながやるもんはやんないんだ／　とか言ってたよ。

と：私がレディースの頭（ヘッド）のゲームなんてどうかな？

う・ふ：…………。

東京都・玉田光之

もち、幽遊ファン大納得のデキだよ。だから買ってね！

トレジャー大作戦外伝

謎が謎を呼び 謎が深まる!?
エイリアンソルジャーストーリーマンガ

作者より 開発要員ですらその全容を知らぬAS物語。ゲーム中では描ききれない部分が多々あるんで緊急にこんなものを描いてみました。何？　益々ワケがわからない？　絵がヘタだあ!?　俺はプログラマーなんだあー!!（逃走）

泣き言はやめろE2ND。もはやあのメスは生物とはいえねえ。

セブンフォースのパイロットデバイスとして改造されたサイボーグに過ぎん。

判ってねえなΨ-タイガー。俺はE2NDの様に闇を恐れたりしない。

一緒に考えられていたとは心外だ。謝罪しな。

君はどうやって僕を連れてきた？人間の子が…

ナゼ…一体君は…？

共生体から離れろ、E2ND!! 手前の可愛いペットを喰い殺すぞ!!

本当の姿を見せやがれ!!

エイリアンソルジャーとしてふさわしいかどうかは俺達が決める。βワイズの御託宣がどうであれ…

貴様だけは信用できねぇからな。

大丈夫だよ。僕はアルファとは兄弟だもの。

おハガキ待ってるよ〜ん

〒103 東京都中央区日本橋浜町３-42-３ソフトバンク㈱
BEEP!メガドライブ編集部「とれじゃあ ふぁくとりい」係
※採用者にはトレジャーから素敵なプレゼントあげちゃうよ。

ソニック通信

SONIC! SOFTWARE PLANNING

責任編集
(株)ソニック

シャイニング・フォースCDの音楽CD発売中!!

──今日は、フォースCDの音楽CDの発売を記念して作曲の武内さんをゲストにお迎えしています。
たけ　ちょっとさ、フォースCDのCDってのはまぬけじゃない？
たぐ　そういってもねー、だって正式タイトル長いんだもん。
たけ　んー、正式には……なんだっけ？　確か英語で長々と……。
たぐ　あんたが忘れたらシャレにならんて。「シンフォニック・スーツ・オブ・ジ・アナザー・ストーリー・オブ・シャイニング・フォース」だよ！　思い出した？
たけ　そうそう、タイトルといえば、このCDのための書き下ろした新曲のタイトルが「哀愁のタグチンコフ」っていうんだよ。
たぐ　それはあんたがつけた仮タイトルでしょうが。おかげで、レコーディングの時にアシスタントの女のコが恥ずかしがってたぞ。
たけ　え？　仮タイトル？　ああ、ほんとだ、変わってる。いいタイトルだと思ってたのに残念だなあ。
たぐ　まったくもう。少しは音楽家らしい話をしなさいよ。例えば今回のCDの聴きどころとかさ。
たけ　聴きどころね、それは聴いての、お・た・の・し・み。
たぐ　要は買ってくれってこと？
たけ　んー、まあ、なんだ、ほら。
たぐ　みみっちいこと言ってないで、どーんと読者プレゼントしちゃいなさいよ。どーんと。
たけ　よーし、それじゃどどーんとなんと１名様にプレゼントだ！
たぐ　せ、せこい……。
たけ　そのかわり、僕のサインとキスマークつきでどーだ？
たぐ　じゃあ、僕から武内大先生のあられもない生写真つけよう。
たけ　う、それだけはやめて……。
たぐ　ソニ通キスマーク希望係までどしどし応募するようにっ！
たけ　よろしくー。

Symphonic Suite the Another Story of SHINING FORCE

これがジャケットだ！

ソニ通MANIA

いやぁ、今月もレベルが高いおハガキが多くて、選ぶのが大変でした。来月は、涙をのんでボツにしたハガキも大公開！　のテンコ盛り＆何でもアリアリで盛り上げていこうと思います。
自信作がボツになってしまった皆様、期待して待っててね。

兵庫県　陸川宝

茨城県　まみこ

東京都　瀬死の鯉

愛知県　やうやう

愛知県　佐藤いずみ

神奈川県　森野で～す

千葉県　猫月聡

LUNAR Ⅱ ETERNAL BLUE

綴じ込み付録 SPECIAL！

発売も迫り、一緒に旅する仲間のことも冒険の舞台もおおまかにわかってきた。残るはコマンド操作、ということで、今月はコマンド関係徹底網羅だ！

●ゲーム アーツ／12月22日発売予定／9,800円／RPG／MEGA-CD

発売目前！ 今月はコマンド操作の徹底分析だ！

第1報からほぼ1年。以後、数回にわたって速報が入るたびにお伝えしてきた「LUNAR Ⅱ」だが、来月は、いよいよ待望の発売だ！

すでにMEGA-CD最後で最大の大作との呼び声も高いこの「LUNAR Ⅱ」。開発期間にほぼ2年を費やし、豪華なスタッフ陣を用い、CDの容量を余すとこなく使い切った中身の濃い作品に仕上がってきている。プレイした後にはきっとさわやかな感動が残ること間違いナシのエンターテイメント作品だ。

さて、発売を目前に控えた今月だが、ゲームをよりスムーズに進めてもらうためにも、今まであまり紹介できなかったゲームシステム周りを完璧に紹介していこう。ということで、「LUNAR Ⅱ」のコマンド操作を中心に徹底網羅してみた。前作とのシステム的な変更点や「LUNAR Ⅱ」ならではの点を、ここでしっかり確認しておこうじゃないか。

当たり前と言われるような操作系であっても、その基本的なところが深くゲーム性にかかわってくる。何をおいても最も大切な部分なのだから。

1 移動中のコマンドメニューは？

ご存じのようにヒイロ達はルナ世界をくまなく歩きいろいろな場所を旅していくわけだが、時には息も絶え絶えという状態になったり時には毒を受けたりと、なかなかタイヘンな旅になることは間違いない。移動中にステータス障害やHPの回復をしたい時や装備の交換をしたい時などにはAボタンを押してコマンドメニューを表示しよう。ここではいろいろな回復魔法や装備の変換、道具の使用／受け渡し、キャラクターのパラメータを見る、というようなことができる。常にキャラクターの状態を把握してゲームを進めていくことはRPGの基本。何かあったら即Aボタンを押してヒイロ達の旅をできるだけ楽にしてあげよう。

メニューオープン

魔法

移動中に1キャラクターもしくはパーティー全体に魔法をかけたい時には、このコマンドを使おう。移動中の魔法は主に回復系のものしか使用できないし、もちろん攻撃魔法なんかは使用できない。間違うと困るからね。Cボタンで魔法コマンドを選び、十字キーを使ってかけたい魔法を選択、再度Cボタンで魔法がかけられる。HPやステータス障害の回復などはこまめに行いたいものだ。

回復系の魔法といえばこの方、ロンファ。"ロンファ／魔法／使う"で彼の魔法一覧を表示し、"いやしの願い"という魔法を唱えると……

指定したキャラクターのHPが回復。その名のとおりの魔法なわけだ。旅の序盤やHPを少し回復したい時に向いている魔法だ。

移動中に使用できる魔法は回復系の魔法のみだ。攻撃魔法は使用できない。

装備

移動中に手に入れた武器や防具を装備したり、仲間と装備をチェンジしたい時に使う。ただし、キャラ達にはそれぞれ資質という問題があるゆえ装備できないものもある。攻撃力や防御力が上がるアイテムなら、すぐさま身に付けておきたい。

もともと氷や炎系の魔法が得意なレミーナ。彼女がこの雷雲の杖を装備すると攻撃力はもちろんのこと、より魔法に自信が持てるのか精神力も上がるようになる。

当たり前だ、と突っ込まれりゃそれまでだが、こういった道具などは装備できない。使うもんだからね。一応念のためボケてみました、はい。

道具

移動中に道具を使ったり他のメンバーに渡したりする時にはこのコマンドを使う。HP／MPの回復やダンジョン脱出アイテムなど使う時、道具コマンドでアイテムを表示して使用する。事前に戦闘に有利なアイテムを仲間に渡しておくのもテだ。

強さ

"強さ"を選ぶと、各キャラの現在のパラメータが表示される。枠内の数字は右側が現在のレベル（装備を含めた）での最大パラメータ数、左側が現時点での数字だ。

ヒイロは現在レベル16。最大HPは167だが、現在のHPは103しか残っていないということがわかる。

●道具コマンドメニュー●

"道具"を選ぶと左にそれをどうするかというコマンド、右上にどのキャラのアイテムかという表示がなされる。

使う

HPがあやうくなった仲間に"いやしの葉"を使用。荷物に余裕があったらなるべく所持しておきたいアイテムだ。

渡す

キャラを選び、アイテムを表示／選択した後、十字キーで渡す相手を選ぶ。気づいた時に行うといいかも。

2 町中で物を売買する場合には？（ショップにて）

旅が進むにつれ、より強い武器や防具が必要になってくる。もちろんそれらはダンジョンなどで手に入れることもあるが、多くの場合は行く先々の町や村で買い入れることになるはずだ。また、そういったより強い武器や防具を装備した後には、おのずといらなくなる武器／防具が出てくる。そうした場合、武器などの売買は訪れた町中の店などで行える。町や村に訪れた際には必ず武器屋やアイテムショップで店によって、アイテムの確保を行おう。使ってしまった薬草などの道具系統も補充しておきたい。

町の中に必ずといっていいほど存在するショップ。キャラクターに見合った装備をさせるためにも立ち寄りたい。看板を見れば何屋なのかがわかるはずだ。

店内でCボタンを押すと左のようなコマンドが表示される。この画面上で品物を買うのか売るのかを選択する。お金は右上に表示される。

品物を買う

“品物を買う”を選ぶと商品が表示されほしい物にカーソルを合わせることで購入できる。武器や防具の場合にはプラスされる攻撃力や防御力も一緒に表示される。

何を？

グレートソードを装備できるヒイロに買い与えようとすると、右側に攻撃力と防御力のパラメータ変化が表示される。この場合は上がっている。

誰が？

カーソルをほしい物に合わせると武器や防具なら装備できるキャラクターが下に下がる。この武器はどうやらヒイロなら装備できるようだ。

さらにAボタンを押すと、パラメータ変化を表示していた場所に“装備する／買う／やめる”が表示される。その場で装備できるのはうれしい。

品物を売る

よりよい武器や防具に替えて今まで使用していたものがいらなくなったり、道中で手に入れながらも余ってしまうアイテムが出た場合には、店に寄ってできるかぎりお金に替えよう。やっぱりお金は必需品だからね。“品物を売る”を選びカーソルを移動してCボタンでOKだ。

誰の持ち物が余っているかを確認。今回はヒイロの持ち物が余っているようなので、ヒイロを選択してみることにする。

十字キーを使いカーソルを合わせて売る物を決定。その際品物名と売値が表示される。売値は買値の半分が基本だ。お金はあるにこしたことはないぞ。

システム完成！ ゲーム アーツ開発者インタビュー

——システムに関して「LUNAR I」との主な変更点についてお聞かせください？

GA　その1、それぞれのパーティーキャラが道具を持つようになったこと。Ⅰでは道具を装備していないと使えないということがありましたが、Ⅱでは大丈夫です。この変更によりウインドウはかなり前作と違っています。その2、魔法の変更。似かよった名前が多くてわかりづらかったので、大幅に変更してます。装備する武器によって威力が変化する“技”を追加したり、自分でレベルを上げる魔法を追加するなど、プレイヤーの自由度を上げています。その3、装備、ショップなどでの数値変化が容易にわかるようになっています。その4、行動記憶によりコマンド入力が楽にできるようになっています。陣形も前作と違い、プレイヤーの自由な位置に配置できるようになっています。その5、敵モンスターに特殊待機パターンがあるため、戦闘コマンド入力時に戦略が立てられるようになりました。その6、戦闘フィールドを意識した魔法や敵の特殊攻撃が多く入っています。

——何かお薦めのコマンド使用法は？

GA　まず、作戦記憶コマンド。全員攻撃や全員防御などは記憶しておくと便利です。他にも回復やアイテム使用などは記憶しておくと何かと便利です。

——AIは、どれくらい強力ですか？

GA　ザコ戦闘は、AIだけでも十分に戦うことができると思います。ただし、ボス戦闘はマニュアルで戦ったほうがいい場合が多いと思います。

LUNAR ETERNAL BLUE

3 戦闘におけるコマンドは？

移動中モンスターに出会うと自動的にバトルモードに切り換わる。画面にはAI、命令、作戦、退却などの戦闘用コマンドと、遭遇したモンスターおよびその数が表示される。モンスターが強すぎてバトルから逃げたい時や戦うのが面倒な時は退却コマンドを選ぶのだが、その他の時にはＡＩ、命令、作戦のいずれかを選択することになる。どのコマンドにもそれぞれ利点、欠点があるから、戦うモンスターに合わせて慎重に選んで戦おう。でも、強い敵と戦えば経験値もお金もたくさん入ることだし、弱い敵でも倒せばいくらかのお金になる。なるべく戦うようにしよう。

ＡＩ

コンピュータが、敵の数、敵の強さ、味方の状態、自分の状態などを判断し、各キャラクターの個性を盛り込んで魔法を使い分ける。また目標の敵も味方の状況を判断し自動照準する。Ｉよりもかなり強化されているコマンドだ。

今まで何度となく遭遇しているモンスター。めんどうなら、いちいち命令しなくてもＡＩがうまく戦ってくれる。時間も節約できるし一石二丁だ。

命令

キャラクターごとにさせたい戦闘方法を選び、モンスターと戦うモード。やはり戦闘の基本はこれだろう。自キャラと同じようにモンスターにも属性があるのだから、見合った戦い方をこの命令コマンドを使ってしっかり把握しておこう。ボスと慎重に戦いたい時などに有効だし、作戦として登録する際にも効果的な戦い方は把握しておきたいしね。初めのうちはＡＩに頼らずこまめに命令しよう。

敵もなかなかさるもので互いに協力しつつ連係プレイで攻撃してくる。属性を考えつつどの敵をまず倒すか決めよう。

魔法と力技との混合などいろいろな戦い方を試して、より効果のある戦闘方法を探し出そう。男はパワーで女は魔法とかね。

作戦

このコマンドは70ページでも説明するが、あらかじめ戦い方を登録しておき、それを用いて戦うというものだ。戦闘法はA、B、Cと３つまで登録できる。モンスターの倒し方がわかっている時にはおそらくＡＩよりも効果的な戦い方を設定できるはずだ。これは新しい戦闘方法だね。

あらかじめルビィに作戦を登録しておけば使えるコマンド。作戦を選ぶと登録してある戦闘法が表示され十字キーで選択、Ａボタンで決定だ。

ＡＩ

命令コマンド内のＡＩは、選択したキャラに対してのみＡＩで戦うコマンド。ヒイロはＡＩ、ロンファは魔法、ジーンは攻撃という時に。

ヒイロをＡＩで戦わせてみることにする。でもたぶん彼の場合、剣技かそのまま攻撃するような気が……。

攻撃

基本はやっぱり武器による攻撃。キャラに武器で戦わせる時に選ぶ。剣などで十分な敵や新しい武器の威力を試したい時にもいいかも。

ヒイロはやっぱり剣の達人だもの。これくらいのモンスターなら剣でバッタバタなぎ倒してくれるだろう。

道具

戦闘中にステータス障害を治したりアイテムを使用したい時に選ぼう。特にキャラ全員がステータス障害を起こすことだけは避けたい。

戦闘中に毒を食らってしまった仲間に対してジーンが毒消し草を使用。これで毒が消えるはずだ。

魔法

魔法で戦いたい時に選ぶ。モンスターの属性に合わせて有効な魔法をうまく利用して、早々に倒すにこしたことはない。

レミーナのフレイムショットを使う。魔法コマンドでウィンドウを開きカーソルを移動し魔法を選択。

防御

HPが少ないキャラやモンスターの攻撃（混乱や眠りなども）に弱いキャラには防御作戦も有効。ダメージを受けるよりはマシだ。

ヒイロのＭＰ量やモンスターの特殊攻撃などを考えて彼は防御、後はみんなにお任せなのだ。ルーシアやレミーナ女性陣の魔法で戦うのもいいかも。

戦闘中のステータス変化一覧

戦闘中はいろいろなことが起こるもの。思いのほか攻撃法がうまくいってすぐさま全滅させられることもあれば、逆に特殊攻撃を受けて戦えない状況に追い込まれたり毒を食らったりなんてこともしばしばだ。障害を受けたキャラをほおったまま戦ってもいいけど、全滅させられちゃシャレにならない。早めにアイテムや魔法で治しておこう。戦闘中にステータス障害が起こると右のようなキャラ表示に変わるので一目瞭然だ。

眠り
何ターンか眠りこけて攻撃不能に。攻撃を受ければちゃんと起きるぞ。

混乱
敵味方の区別ができないばかりか命令外の行動をとるのでやっかいだぞ。

毒
戦闘可能だがほっておくとHPが徐々に減っていく。毒消し草で解除。

痲痺
攻撃不能なのは、眠りと同じだが眠りより回復するのに時間がかかる場合が多い。

魔封じ
武器での攻撃は可能だが、解除しないと魔法や技が一切使えなくなる。

石化
その戦闘中は一切の行動が不能になる！受けたらすぐさま魔法などで直そう。

瀕死
HPが0で、何もできない状態。その戦闘から抜ければ、HP1で復活するぞ。

果敢にモンスターにアタック！ヒイロの剣ははたしてどのくらいモンスターにダメージを与えられたかな。

今回毒を受けてしまった。ほおっておくとどんどんダメージを受けるため、早めに対処するのがよいだろう。

武器として

武器も装備するだけが能じゃない。道具としても効果があるものならどんどん戦いに利用しよう。

レミーナのフレイムショット炸裂！どうやらこのモンスターは炎系の魔法に弱いらしいぞ。

技も使える

ヒイロの場合いわゆる魔法は使えないけど得意の剣による剣技が使える。技は普段の数倍の威力を発揮するぞ。

ルナⅠの時には……

Ⅱのシステムは１の時に比べて、はるかに練り込まれている。画面を見てもわかるとおり、命令コマンドが階層化されて操作性がアップ、魔法もアイコン化されていて選択しやすい。Ⅰではナルコマンドを使わなければ表示されなかったモンスター名とその数も、表示されるようになった。また、新たにつけ加えられた作戦コマンドも使い方しだいでは、かなり効果的な戦闘ができそうだし、見えない部分でも、Ⅰで不評だったAI戦闘の思考ルーチンも大幅に強化されている。ストレスのない、しかも自由度の高いシステムに仕上がっているぞ。

これがⅠの敵との遭遇直後の画面。キャラクターのレベル表示もなくモンスター名がひと目でわからず不便。

空中にパタパタ飛んでいるのは自分を白竜の子供と思っているナル。Ⅱではルビィがパタパタ飛んでるわけ。

えっ!? 初期ロット版にミニCDがつくってホント？

今回の「LUNARⅡ」はスタッフ一同命と自由時間を削って制作に臨んだものの、リキが入りすぎたためか開発に時間かなりかかってしまった。その結果読者のみんなに首が伸びすぎるほどに待たせてしまった。本当にごめんなさい!! でも！ その代わりといってはなんだけど、なんと初期出荷版はダブルパッケージの豪華版。しかも、ルージアとレミーナの２人の対談を収録したシングルＣＤが梱包されているとゆー大特典付きなのだ!! うーん太っ腹！ しかも林原さんお歌うゲーム未収録曲もある。だけど、この２人が仲良くおしゃべりだなんて、うるさそう……いやいや楽しそうだな。横山智佐、林原めぐみのファンにとってもうれしいおマケだね。このCDって絶対ルナファンのコレクターズアイテムとなるだろうな。必ず手に入れるためにも今から予約しに走ろう！

録音中のお２人。彼女達は演技も歌も実にうまい！ 今の声優さんって歌もうまくなきゃいけないのか。大変だな。

4 ルビィが行うコマンドメニューは？

大方の読者の予想どおり「LUNA RI」の時にはナルがやっていた役割を、今回は彼女、ルビィ嬢（？）が行ってくれるぞ。彼女の持ち前の明るさとバイタリティのせいかナルよりほんのちょっと役目が多そう。彼女の役割は、道具を使ったり、他のキャラの魔法のレベルを上げたり、作戦を記憶したりと意外とタイヘン。ゲームの、セーブ／ロードなども彼女が行ってくれるのだ。その上ルビィは、他のキャラから預かったアイテムを72個まで所持できる。まさに歩く金庫状態だな。うん、小さいながらも誰にも負けないパワー（ヒイロへの愛ゆえという話も）を持つ彼女。もちろんモンスターとの戦闘中にも加勢してくれたりもするぞ。ルビィがいてよかったよね。

ルビィが負っている役目は道具、魔力、作戦、システムの4つ。なかなかに大変な役割を請負っているのだ。

道具

彼女は事前に他キャラから預かったアイテムを移動中に使用することができる。彼女も意外といろんなアイテムを持てるのだ。どこにしょってるんだかとは思うけど……。

あたしだってヒイロ達の役に立ちたいもん、と大活躍のルビィ。毒消し草だってちゃんと使えるんだもんね。

魔法

「LUNAR II」の魔法は、ひと味違う。キャラクターは、基本的に技と補助魔法以外は、ほおっておくと覚えない。攻撃魔法を身につけるには、独特の方法が必要となる。そこで登場するのが、この魔力コマンドだ。

各パーティーキャラクターの魔法レベルを上げたり新しい魔法を覚えるには、戦闘経験によって蓄積されたMポイントを振り分けてより強力な魔法を身につけていくのだ。ちなみに各魔法のレベルは3段階にグラフィックが変化しより強力になっていく。

レベルアップ時にキャラクターの持っている魔法のレベルを成長させる。より強い魔法になるというわけ。

魔法の力を上げることで新たな魔法を覚えて使えるようになることも。みんな経験を積んで大人になるのだ。

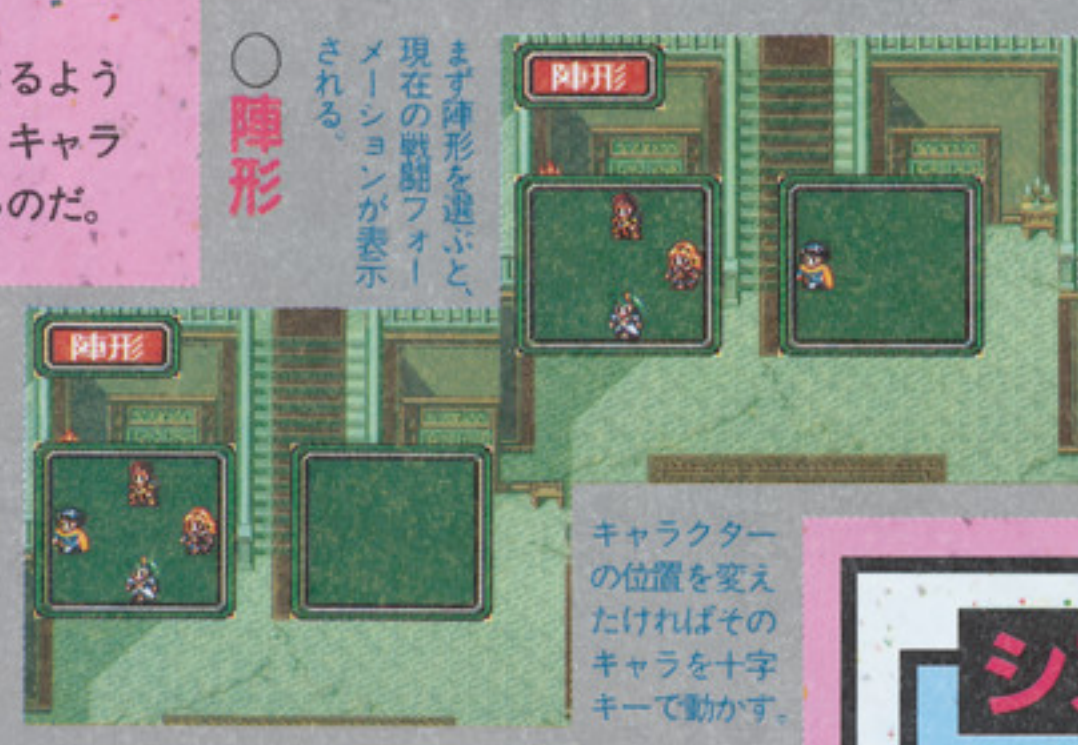
作戦

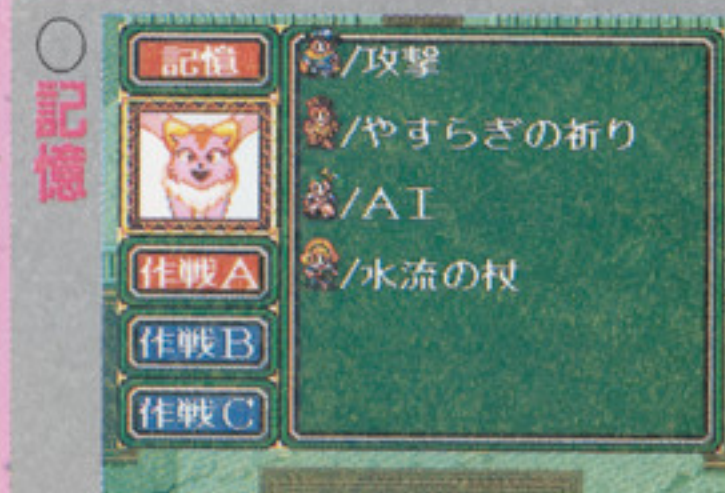
あらかじめ戦闘方法を登録して戦闘時に使用できるようにしたり、戦闘時のフォーメーションを登録する。キャラクターに合った戦闘方法や位置はここで指定できるのだ。

ルビィにカーソルを合わせAボタンを押すと、この画面が表示され、作戦や陣形が立て直せる。

○陣形

まず陣形を選ぶと、現在の戦闘フォーメーションが表示される。

キャラクターの位置を変えたければそのキャラを十字キーで動かす。

これでフォーメーションの変更のでき上がり。もうちょっと変えたいと思ったらやり直しを選んで変更すればいいのだ。

○記憶

作戦Aはヒイロが攻撃、ロンファがやすらぎの祈り、ジーンはAIでレミーナは水流の杖にしてみた。

作戦内容を変更したい場合もルビィを呼び出して作戦方法を作成し、改めて登録すればOKだ。

システム

これは、ロード・セーブを行うコマンドだ。このルビィの操作画面を表示し、システムを選択後、Aボタンを押すことでロードやセーブ画面を呼び出すことができる。ゲームを一時中断したい場合には、必ずセーブするようにしよう。セーブは3箇所までできるぞ。

LUNAR EXPRESS! Special!5

台風来まくりの日本の秋。皆さんのところは大丈夫でしたか？　でもその時アーツは修羅場状態。ひょっとして台風のことなんて誰も知らないかも……。

(株)ゲーム アーツ公認

GAME ARTS

あまりに殺気立ってるアーツ内。今回ばかりはヘタなこと書けないな。あと少し、がんばってね。

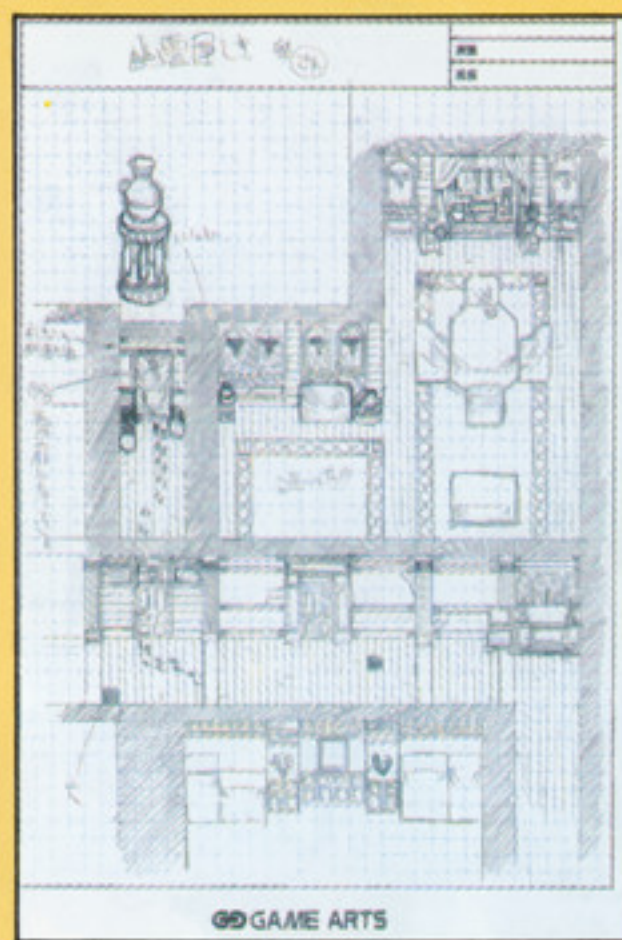
すっかりオヤジ顔のロンファ。ドカベンの岩城にも似てるな、ってもだれも知らないって…。

◀LUNAR-ETERNAL BLUE-設定コレクションVol.8▶

毎度おなじみのこのコーナー、今回もゲーム アーツ秘蔵の設定資料をお届けします。しかし今から考えると、この設定資料を描いている頃はまだ彩色できるくらいには余裕があったんだろうな。今もう1回描いてって言われたら、自殺しそうになったりして……(それくらい今アーツは修羅場ってます、はい)。まあそんな話はさておき、毎回言っているようにこれまで紹介したものすべてがゲーム中に使われているわけじゃないです。でもきっといくつかは使われているはず。ゲームが手元に届いたら探してみるのも一興じゃないかな。

湖底にもやっぱりモンスター。ここには門番までもいたりして。

洞窟内部のアイデアのいろいろ。ルビィに探索させるなんて案も。

山を行けばやっぱりつり橋が。スリル満点って感じのアイデアだね。

幽霊屋敷改訂版。ひなびた豪邸ってやっぱりちょっとビビるよな、雰囲気的にさ。

とある村の裏手の洞窟入口。岩の亀裂みたいなところだが実は洞窟が広がっている。

LUNARⅡ制作日記●1994年5～9月頃(重馬氏談)

ただただシナリオを書いていました。声優さんの2回目の撮りも終わって、アニメデモもひたすら作っているところでした。あと問題点がいろいろ出てきてそれを片づける作業をしていた頃でもありますね。他にはおもちゃショー用のデモを赤司君とかが作っていて、みんなも各々の現場で必死に働いていました。もう、ほんとにひたすら仕事していましたっていうしかない時期ですね。この頃から馬車馬状態が始まって今までその状態が続いているという。そろそろ周りのスタッフも倒れ始めた頃です。僕も入院したんですよ、急性胆のう炎で。それで医者にダイエットを命じられて今におよぶってヤツです。正直ベットの上で考えましたからね、やっぱり身体が資本だなあって。それ以来健康に気をつけ始めました。あとあったことっていえば島田氏が「MOTHER2」やってて3日間ぐらい来なかったとか、そんな感じですね。

岩垂徳行氏の曲のことなら任せてちょ!

プーケットに行ってきました。蒼い空、蒼い海ははちきれんばかりの輝きを放ち、「エターナル・ブルー」って言葉がぴったりの島でしたよ。

ルンルン気分で帰ってきた次の日には、レミーナの歌のレコーディング。林原めぐみさんは、元気いっぱいなこの曲をほとんで1テイクでOK！　さすがですね。途中からオーストラリア帰りの横山智佐さんも現れミニドラマの録音。チョコレート、おいしかったです。

余談ではありますが12月にミュージカルの音楽もやりますので、ぜひ見にきてください。(大忙し)

ハガキでひと言

★ちょっとお知らせ。直接店に確認したわけではないのですが、いつもメガドラのゲームデモを流しているし、アーツの「うる星やつらディア マイ フレンズ」のデモを流していたこともある店なので、ひょっとしたら「ルナⅡ」のデモも流してくれるかも、と思ったんで一応ハガキを出しました。(東京都)立田理一郎さん

◆その店は吉祥寺にあるPIW吉祥寺店さんだそうです。さて今回はどうなんでしょうか。

★ルナⅠの説明書を見たらエインシャントの古代彩乃さんを発見！　こんなところにも関わっていたんですね。Ⅱはガンガンのしゃべりとガンガンのアニメを期待しています。　(東京都)橋本雅義さん

◆はい、十分期待に応えてますよん。

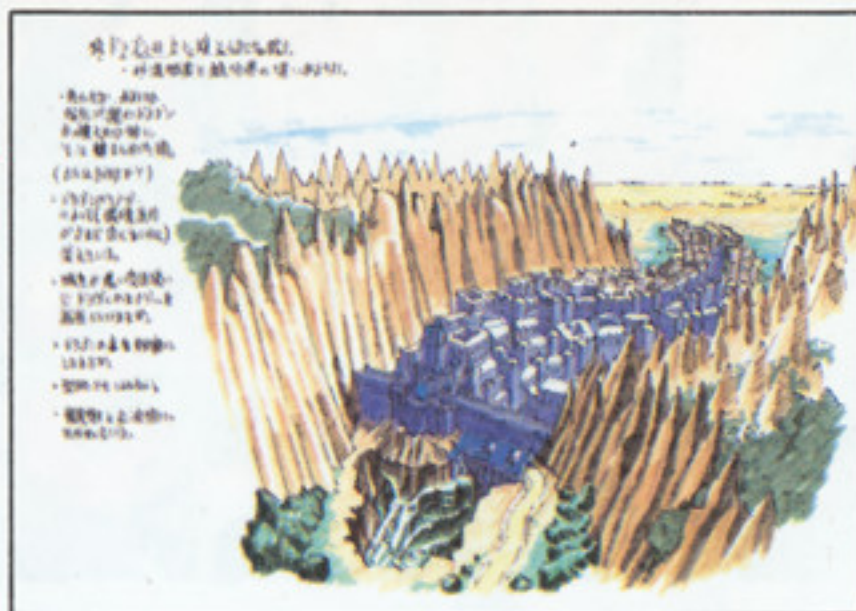
岩垂氏が音楽担当したミュージカル「ドリームタイム」が神田のパンセホールで行われる。日時は12月2日／午後7時、3日／午後1時と7時、4日／午後1時から。チケットはチケットぴあ／セゾンでも3,000円で発売中。このミュージカルに20組40名様をご招待。申し込みは、次ページ欄外に。

LUNAR ETERNAL BLUE

◆佐藤肇氏のイラスト大全集Vol.3◆

→砂龍

龍の亜種だが霊的な存在のものではなく知能も低いのだそう。普段は砂にもぐっているが、時々町に現れては暴れていく。

→ドラゴンの上に建てられた街

死んだかあるいは仮死状態で横たわるドラゴンの背にそって建てられた街。ドラゴンを封印しているという説もある。

今回は龍をモチーフに取り入れたイメージイラスト2点を紹介しよう。〝砂龍〟は知能も低く破壊的なイメージのある龍だ。土地によっては荒神として信仰し砂龍のなすがままになっているところもあるらしい。一方〝ドラゴンの上に建てられた街〟は、ドラゴンのエナジーによって環境条件がさほど良くないのに栄えている街だ。ここは貧民街と上流街に分かれ、城主が魔法使いでドラゴンのエナジーを悪用しているという噂も。

ルビイの あたしは何でも知ってるの！

Q：「LUNARⅠ」に登場するナルと「LUNARⅡ」に登場するナルになにか深い関係があるのでせうか？（群馬県／ジャイアント・ロボ子さん）

A：「LUNARⅠ」のナルって、たしかドラゴンマスターのアレス様と一緒に、世界を救うために戦った白竜よねぇ。ジョ〜ダン！　そんなりっぱな竜とあのナルとが関係あるわけないじゃない！　でも、なんか時々すごくさびしそうにしてるのよねぇ。なんでかなぁ……。

Q：サブシナリオは、どれぐらいあるのですか？（長野県／石坂英子さん）

A：「LUNAR」の世界って、不思議な遺跡とかダンジョンがいっぱいあるのよね。ヒイロってば、ちょっと調子にノリやすいところがあるでしょ。だから、めずらしい遺跡なんかあると、探検したくなるみたい。本当はルーシアと一緒に先を急がないといけないのにねぇ。でも、3つも4つも寄り道してたら、マズイと思うんだけど、あたし……。

Q：ルビィは本当に赤竜の子供なんですか？（東京都／橋本五太郎）

A：ハイ、そうで〜す！　だってぇ、あたしって好きな食べ物はおサカナでぇ、好きな場所は日当たりのいい縁側。趣味は爪とぎと毛糸玉遊び。あと、ヒイロにのどをゴロゴロさすってもらうのも大好きなの。ね、リッパな竜でしょ。（ロンファ「どっから見ても立派なネコじゃねぇ〜か……」）

Q：重馬さんはなぜ、ダイエットを始めたんですか？（神奈川県／小田島礼子さん）

A：お嫁さんをもらうため、だったりしてぇ（笑）。キャッ、ごめんなさ〜い。ホントは「LUNARⅡ」の制作中に入院しちゃって、ベッドの上で「この商売、身体が資本！」って気がついたんだってさ。今さらって気もするけどねぇ。

ドット絵／TANちゃん

今月の島田氏の独白

「LUNARⅡ」での担当は、前作の問題点を解消することです。具体的には、ウインドウ表示、操作関連、魔法設定、モンスター設定などを担当しました。

一番変更に力を入れたのは、戦闘についてです。敵と味方が動き回って戦う点を生かすために、敵キャラ、魔法効果なども〝動き〟を重視しました。「派手に動く！」……これが「LUNARⅡ」の戦闘の醍醐味です。それから、敵の待機パターンから戦略を考える戦闘システムは、今までにない緊張感のある戦闘になったと思います。

最後に戦闘時のアドバイスを。敵の特殊攻撃を先読みして、かわす方法、ダメージを最小限に押さえる方法を考えてみてください。特にボス戦では重要です。

●今月のこの一枚●

今月はキャラ投票のせいもあってイメージイラストってのは少なかったな。でもみんな心の中ではルナⅡに対するイメージが膨れ上がってるんだと思うけど。いよいよ来月でラスト、力作求む!!

→村瀬文乃さん（長崎県）

ヒイロがルーシアをおぶってるイラスト。なんか温かい絵だ。ルビィは怒ってるけど。

→龍斎剣さん（宮城県）

女は強しというよりも、レミーナは強しって気がするイラストですねこれは。はい。

キャラ投票中間発表2

→桜その江さん（神奈川県）

ひじょーに美しい！　シミーナに対する愛が感じられる。これからもよろしく！

→神月美描さん（千葉県）

確かにレオもカッコいいぞ。P.S.楽べ、桜さんの鍋だ（この方彼女のファンですって）。

先月レミーナとナルがダントツ人気と書いたせいかもしれないが、ここへ来て急にその他のキャラが巻き返し始めた。こうなるとどう結果が転ぶかわからない。レミーナとナルの一騎討ちか、ダークホースの当選か？　結果は次号！

コーナー終了のお知らせ

長い間ご愛読してくださってありがとうございました。いよいよゲーム発売というわけでこのコーナーも来月で終了とあいなりました。でも!!　まだ窪岡氏選定イラスト大賞が残ってるぞ！　まだ間に合う、最後の力を振り絞ってイラストを描くんだ〜！　それでは皆さん、さよーなら〜。愛してるぞ〜〜！

今月の宮路社長のお言葉……Vol.10

プレイ時間は50時間はいくと思います。最短の人で30数時間ってのもありえるかもしれない。遅い人だと60時間くらいだと思います。ただ単にレベルアップとかで何十時間もすごすんじゃなく、イベントがずーっと続いているんで緊張感のないところはないですね。一応寄り道もできるようになっています。だから、いろいろな楽しみ方ができるという感じですね。今回戦闘がしっかりしているから、2、3回ってやり込むこともできますよ。

おくづけ

このコーナーへの投稿は、〒103東京都中央区日本橋浜町3-34-3 BEEP！　メガドライブ LUNAR EXPRESS！　係まで。最後のひと言を心からお待ちしておりますよ。

（P71の欄外の続き）往復ハガキで〒174東京都板橋区上板橋3-12-4 スタジオステップイン内 HAYカンパニー BEEP！ メガドライブ読者招待係まで。住所、氏名、年齢、職業、希望日時を明記のこと。問い合わせは03(3550)6975HAYカンパニー事務所磯崎さんまで。

12・7 ON SALE

SONIC THE HEDGEHOG REMIX

ソニックの日本公式アルバム第一弾「ソニック&ナックルズ」に続き、「ソニック・ザ・ヘッジホッグCD」のBGMをモチーフにしたリミックスアルバムが、12月にリリースされることに！

SONIC THE HEDGEHOG REMIX

Love you "Sonic" (NEW SONG)
Techno power mix
Dr. "Gigglymen"
Brand-new World
#8th SPACE
Miracle ～Blue Little Planet～
When we reach for you-Could it be right
Sonic Stream (NEW SONG)

アルファミュージック
12.7発売／2,500円

斬新なアプローチ再び再構築されたソニック

テクノハウスとファンキーなサウンドの競合という、そのあまりにも斬新なアプローチゆえ、ファンに賛否両論を巻き起こした「ソニック・ザ・ヘッジホッグCD」(以下ソニックCD)のBGM。ソフト発売から２年を経た今、その原曲に大幅なリミックス、リアレンジをほどこし、新曲も収録したコラボレーション・アルバムがリリースされようとしている。ソニック・ミュージックの異端的存在が、リミックスというこれまた音楽の正道をはずれた形でアルバム化されるということは何を意味するのか？「ソニックCD」の音楽チームのひとりであり、アルバムにも全面参加しているセガ・デジタルメディア制作部のH氏に伺った。

(文／構成：戸塚井一)

○

――個人事で恐縮ですけど、私、「ソニックCD」はゲームソフト以上に音楽用CDとして愛用してるんですよ。メロディーが情緒的だし、テクノ風の味つけもハードコア一歩手前で抑えられているところが、とても聴き易いんですよね。ただ、１曲がとても短かいので、そのへんが残念かなと。原曲はもっと長いんですか？

H　いえ、あれがそのまま原曲です。いくらメガCDでも、曲数が多いと容量も考えなきゃいけないんで。最初から１つのBGMを１分から１分半という目安で作るようにしました。

――では今回のリミックスでは、１分半以内で収まりきらなかったそれぞれの曲のアイデアが盛り込まれているってことですか？

H　そういう考え方よりも「ソニックCD」の曲そのものの考え方を、違った形でさらにステップアップしたというか、同じコンセプトでまた違うものを作ってやろうという発想ですね。ですから特に「あのステージの曲がこうなった」というのはなくて、モチーフを新たに再構築するという気持ちでまとめていきました。

――「ソニックCD」が発売されたのは２年前ですが、曲は確かに当時流行の音楽――ジュリアナ系テクノなどを意識した作りになっていますしね。それを今さらまったく同じ形態で出しても……ということですか？

H　ええ。まあ当時は社内の戦略的な意味合いもあって、主流の音楽の手法をとったという面もありますからね。ただ全部が全部そういうわけではなく、僕が個人的にハウスとかヒップ・ホップとかサンプリング音楽などの考え方に関して肯定的だったので、ちょうど良かったというのはあります。

――なるほど。それにしても〝ソニックのゲーム音楽〟としてこのようなスタイルを受け取った当時のユーザーは、それまで（ソニック１、２）の流れとかなり違うので。結構とまどってましたよね。

H　これは１つの提案だと思ってます。もちろんそういった提案もまったく無責任なものというわけではなく、「ソニックCD」のプロジェクト自体の考えというのが一番根本にありましたからね。どういうスタイルでいくか、という部分で。「ソニックCD」の存在自体が前２作とちょっと離れてるというか、世界観の解釈のしかたに違う部分がありましたし。

――では、今回のアルバム全体としてのイメージは、どんなセンを狙ったんでしょうか。プレイヤー層も大いに意識されているんでしょうか？

H　僕らはソニックが受け入れられている層は、一般的にいうゲームマニアより趣味が広い人であったり、女性であったりと、そういうふうに捉えてます。そういったイメージを逆手に取って出してみようというのが、アルバムコンセプトの基本なんです。

――このアルバムには作詞した曲が２曲あるとのことですが、どのような位置づけなんでしょうか？

H　１曲目の「LOVE YOU SONIC」は、歌詞も含めて、エミーの存在をイメージとして膨(ふく)らませてみました。歌詞の設定としてはまずエミーとソニックがいまして、もうひとり第三者的な人物がいるわけです。エミーはソニックに恋してる。ところが当のソニックは無関心。まあ気づいてあげなさいよ、と。最後の曲は僕が作曲したものではないのですが、こちらもまったくのイメージ的なものです。

――リミックス曲のあちこちに「ソニックCD」の曲のフレーズが登場しますが、それらの使い方や取捨選択に何か意図的なものはあるんでしょうか？

H　特に決まりは設けていません。それぞれのフレーズはメロディー的に扱われてる場合もあるし、もっと伏線的な使われ方をしてるのもあります。そういう意味では「ソニックCD」をプレイした人は、宝探し的な聴き方ができますね。

ANCIENT PARK

エインシャントパーク VOL. 2

ANCIENT

EDITED BY ANCIENT

暦の上では季節は晩秋、最近めっきり冷え込んできてますが、皆様お元気？　風邪などひかないように、暖かくしてゲームをしましょうね。（案内人・J）

メイキング・オブ・トア

期待を裏切らないデキばえの「ストーリーオブトア」。暮れの発売までであとちょっと待っててね。…でも、どうしても待ちきれないって人達のために、こっそりと「トア」の裏話を教えましょう！

●実は主人公は鉱夫だった!?

実はこの主人公、初期企画段階では、王子様でも何でもない、ただのパンピー。しかもバイトで鉱夫さんやってる一漁師にすぎませんでした。マジに。

それが、はっと気づくと今では立派な王子様で第一王位継承者。…あいかわらず、やってることは鉱夫と大差ないけど（遺跡発掘とか）。

…そういえば、某グラフィッカーは「鉱夫が主人公。すげーかっこいい!!」なんてコト言ってたけど…どこまで本気だったのか…。

●実は主人公は猫のぬいぐるみだった!?

主人公のネーミングにも苦労させられました。…なかなか決まらなくて。全開発者が４つずつ候補を考えて出しあってみたんだけど、やっぱり決まらない。でもおもちゃショー用のROMの締切は迫ってきている。でも決まらない…ってんで、切羽詰まって自分の猫のぬいぐるみの名前つけて提出しちゃった奴は、何を隠そう、この私です。（J）

●実は「トア」は神頼みゲームである!?

この「トア」開発前に、スタッフ全員で富士浅間神社に神頼みをお願いしてきました。そして、元旦にはエインシャント影の黒幕、（古代兄弟のご母堂様である）社長御自らが富士山頂の奥宮まで登山、ご祈願されてきた、ありがたーいゲームなのです。

…ちょっと苦しいかな。

まあ、今だから話せる裏話ってヤツ？ですが。面白い話はまだまだいくらでもたたけば出てくるんだけど（って、余罪があるわけではナイぞ）、誌面も尽きたし、また今度ね。

◀初期のデザイン

HITOSHI ARIGA 1993.8

ごはん　ありがひとし

みかん

トアではさまざまな食べものが手に入る。

チーズ

宝箱からでも手に入るが…

モンスターをたおしても手に入る。

うっわ～ゾンビからきのこでてきた…

これ食うの？

キミもいろいろさがそう!!

ベア・ナックルⅢのCDを聴いてくれた皆様アリガト

今までCDが出る度に、レコード会社へ熱心にアンケートハガキを送り続けてくれるファンの皆様に、この場を借りてメッセージを。岐阜県のA君（12）。古代祐三兄がその歳でわかるとはスゴイって。千葉県の同じくA君（18）。いつもファンレターありがとう。その他のファンの皆様、本当に「ありがとう」。祐三兄は「当初、『マニアック』かなと思っていたが、みんなが冷静に受け入れてくれたので、次回はもっと過激にいけるな」と申しております。

さて、作品を作る時、祐三兄が常に心がけているのは、いつでも新しい試みに挑戦していくこと。

どんなに前作が評価されても、自分の中では過去の仕事を否定して、新しい「何か」を発見しようと前進する。同じ路線で作曲することは古代祐三兄には楽なこと。でも、それは自分にとっては許し難いことなのだ。耳が痛いヒト、いるでしょ？

今回の「ベアⅢ」でも、ある大きな実験を試みているそうなんだけど。

今の段階でその種明かしをするわけにはいかないけれど祐三兄がやろうとしていることが完全なものとなった時、自ずと明らかになるという話。ちゃんと覚えといてね。

自分の歩みに、みんながちゃんとついてきてくれてるって事実が、祐三兄を励まし、さらに前進する原動力ともなっているのだ！　ガンガンついてくるように！

天声一言（かみのひとこえ）

このゲームは、「ストーリー　オブ　トア」ですが、ひょっとすると「アクション　オブ　トア」なのかなー、と思う今日この頃。

アイテムをすべて探したり、タイムアタックチャレンジしたり、敵をなるべく殺傷しない……などなど、遊び方も満載。みんなも指にタコ作ろー!!

（古代彩乃）

お・わ・び

おわびです。すみません。ごめんなさい。申し訳ありません。お許し下さい……etc。先月の有賀君の４コマ内に「11月発売（予）」とあったんだけど、あれは間違いです。「トア」は今年の暮れ、12月発売です。惑わしちゃってごめんなさい。

J's Room

皆様１ヵ月ぶり。ここは先月からエインシャントパークを担当してます、案内人・Jの部屋。イフリートをラップ51秒02で駆る（この謎が知りたければ「トア」をプレイすべし！）、射手座の三碧木星人。ちなみに誕生日は12月１日。…いえ別に深い意味はナイので…。ま、詳しいことはそのうちに……。

さて。「トア」も発売まであと１カ月ちょいとなりました。それはもう、スゴイですよ。何がスゴイかって、あなた。絵も音もシステムもスゴイに決まってます！

でも、私個人が「ス、スゲエ！」と思ったのは、自他ともに認めるアクション音痴（？）なこの私がちゃんとクリアできちゃったってのがスゴすぎる！　精霊の助けが大きかったけど。アクション苦手な女の子も絶対クリアできると、思うんだけどな。

おハガキ募集中！

案内人・Jは皆様からのおハガキを求めてます。イラスト、昔の作品に対する質問、「トア」についての質問でも可。その他、いろいろ、おハガキ待ってます。

あてさき

〒103　東京都中央区
日本橋浜町3-42-3　ソフトバンク
BEEP！　メガドライブ編集部
「エインシャント パーク」係

SPECIAL ADVISER:HIDEYUKI AKIYAMA

ポール TO フィニッシュ

バカ王

題字：珍宝慰闇斎
ORIGINAL CONCEPT BY 胡散苔斎

アンビソ教授のハイソゲーマー養成講座

皆さんこんにちは。私が生活の句読点、「100万円クイズハンター」司会の柳生博です。今日のジャンルはSHT、タイトルは「パノラマコットン」でどうぞ。●アイテムは基本的にコットンに向かってくるので、待っていれば取りやすいぞ。●敵を撃つ時は、相手を追いかけるより移動先で予測射撃だ。●アーケード版と同じく、ティータイムでお茶を1つも取らないとスペシャルボーナスが入るぞ。

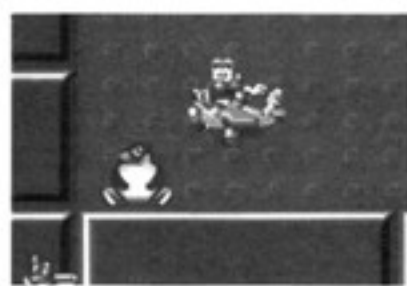
魂の本

日頃、締切に追われ広告クライアントに気を遣い（ホンのちょっとだけど）、日々脳味噌トロトロ状態になっている編集の身にとってQIUCK JAPANは、よよよいの良いだ。TVや新聞が取りこぼした"街の声"を本当に自分が興味あるものだけにこだわって作っていく姿勢は、忘れかけてた本作りのときめきを思い出させてくれるかも。というわけで結構好き！

今月のバ◎王ポーズ

なんとこの女王様のごときおみ足は、BEメガスタッフの男性のもの（ウゲ〜／）。P135を見て当ててみよう。いやん、バ◎！

ダ〜レだっ

◆GG版ジェームスポンドII（海外版）

ジェネシス（MD版もあり）の同名作品をGG移植したもの。日本での発売予定はない。

EAの真性バ◎ゲー「ジェームスポンドII」と聞いて、私の脳裏にまっ先に浮かぶのが、あの「ロイヤルウェディング記念」仕様のパッケージだ。買った者には説明不用と思うが、あの帯の文句はなかなかにイッちゃってた。

私はMDソフトコレクションが130本を越えてしまい、置き場に困るのでパッケージのプラスチック部分は捨てているが、これには歴史的価値を感じたため、当時のまま保存している。あと、もう1つ思い出深いのが、当時EAビクターが販促用（？）わざわざ作った「タラおつまみ」である。中身は平凡なタラの干ものなのだが、ちゃんとボンドのイラストを使用したラベルが貼ってあったのには大笑いさせられた。前置きが長くなったが、このGG版は、そのMD版をかなり忠実に移植（どちらも4メガ／）してあり、バ◎ゲー愛好家の私の貴重なコレクションとなってくれた。おまけに無敵の裏技まで同じなのには感動すら覚える。関係ないが、あちらではGG版「ロードラッシュ」もあるらしい。ああ、海外市場がうらやましい。

俺の
佐々木KAFいち

うまそうな鱈はお刺身で喰おう

あのメッセージはないが、コンティニュー画面にいたるまで完璧。

日本チャンプのハチマキで君も今日から高橋名人だ！

増長して鼻もポールも高々なロンドン小林。

去る10月、国内のソニック＆ナックルズ大会に出場し、ちゃっかり日本一になったばかりか、アメリカの決勝戦で世界4位になったロンドン小林が、バ◎王読者にビッグプレゼント／ なんと当時本人が使ったハチマキを1名にあげちゃうぞ。希望者は、どれほどハチマキがほしいかをハガキに書いて「バ◎王」係あてに送ろう。〆切は今月の20日必着だ。

バカGOODS 人類叡知の結晶の賜 スピンポップシリーズ

海外にはゲームに限らずバ◎なものが日本とは比較にならないほどあふれている。この「スピンポップキャンディ」も、その中の典型的なバ◎グッズだ。これは握りの内部にモーターと電池が内蔵されており、ボタンを押すと口に含んだアメ玉が回転して自動的になめられるという、ジョーク好きなアメリカ人らしい画期的発明なのだ／

日本ではタカラが販売しているこの商品は、なんと姉妹品に2又の「ダブルポップキャンディ」もある（しかも電動と手動の2バージョン）。せっかくだから編集部で試用してみました。げげっ。

夏の夜を彩るバ◎花火

●連獅子40

夏に鴨川へ行った時に見つけたこの花火、どっかで見たことあるなと思ったら「魔王連獅子」にソックリ。その名も連獅子40。でも花火としてはヘボかったです。ハイ。

パッケージと比較すると、いかに似ているかがわかりますね。

●九◎姫もどきのパッケージ

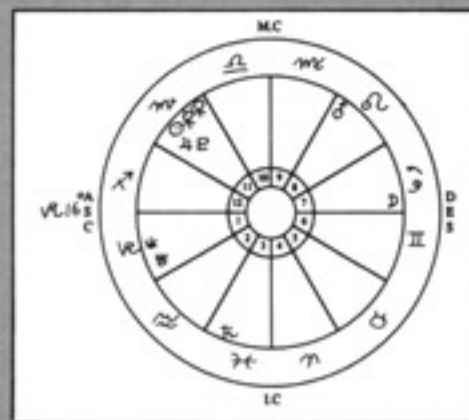
同じく鴨川で発見したコレは、どうやら九月◎のパクリみたいです。ノリは、駄菓子屋とかで売っている「うまい棒」の、ヒゲなしニセドラえもんと同じっすか？ いやはや……。

こちらの花火はいわゆる「ドラゴン」と中身は変わんないようです。

驚異の占星術！ ホントは、11月22日生まれだったセガサターン様の運勢を占う!!

さて、先月号では編の予想が外れ、18日で占ってしまいましたが、発売日が正式に11月22日に決定されたサターンを私ルナ・ペルラが再度、占ってみましょう。発売日の変更が、あまり大きくないため、基本的な性質は変わってきません。いわゆる星座は「さそり座」のまま。しかし、この意味が強調され、マニア向けのハードとなる傾向がより強く打ち出されてくるでしょう。

太陽は11宮、それも1つの宮に惑星が集中する「マジョリティ」を形成しているため、マニアの間で口コミで評判が良くなるようなソフトが人気を呼ぶでしょう。浮き沈みが激しく、先の読めないハードだけに、柔軟な広告・宣伝戦略が必要となってくるでしょう。

ホロスコープを全体的に見ていくと、発売直後のソフトのラインナップで勝負が分かれます。今年・来年と土星の影響を受けるため、乗り越えなければならないハードルは多くなりそう。また、海王星と天王星が同じ宮に入っています。これは171年に1回しか見られない現象。無限の可能性を生かすか殺すかは販売戦略にかかってきそうです。

ハードの高性能を生かすには、ユーザーとのコミュニケーションが重要です。

よりぬき編集後記

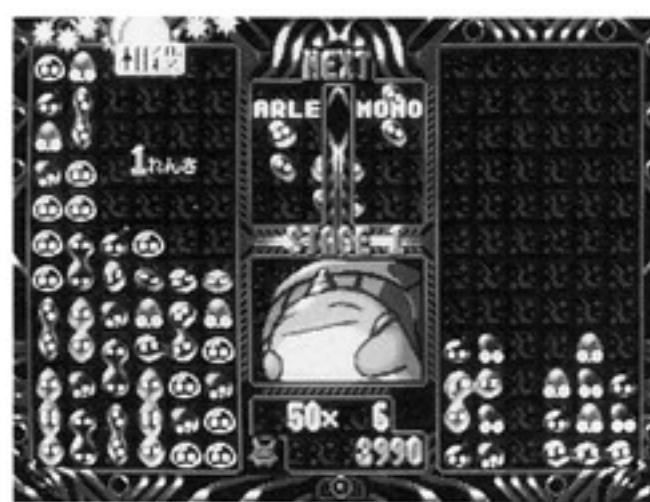
●ジョイポリスって金はかかるけど、テイルス大好きっコの私にゃあ、ソニックグッズの店はパラダイスですぜ。できれば、ナックルズのグッズも出してほしいね。（KAFいち）
●青山のMIXはいい。心が和む。何てったってこの前、ココに来てた女のコに18に間違われちゃったからなー。と喜ぶ23歳A型。（いいち）
●サターンのTVCMはおバ◎でよい。まさかね〜サターンを土星人が作ってたとは…こりゃセガ社内にも土星人が紛れ込んでるかもしれん。（K）
●先月号に登場した、ずんずんA子ちゃんから当編集部に抗議が寄せられましたが、無視しました。わはは。（バ◎王編集部）

のーコネタイムズ

NÔKONE TIMES
Vol.19 11月8日 火曜日 1994年（平成６年）
企画・発行 株式会社コンパイル めーみそコネコネ COMPILE
ASTY DAIICHISEIMEI BLD. 1-7 KYOBASHI-CHO HIROSHIMA CITY.
編集協力：BEEP! MEGADRIVE

ぷよ通旋風！GG、MDに直撃！

　はっはっはっ、水無月だ。もうあと53日で今年も終わりだな。ちょっと気を抜くと、あっという間に数カ月なんて過ぎちまうから、時に流されないように生きていこうぜ……って、ここにもう流されてる奴がいるけどな（笑）。

　さて、アーケード版の「ぷよ通（２）」が出て間もないが、GG版とMD版の「ぷよ通」がついに登場だぜぃ。基本的にはアーケードの移植なんだが、それぞれに特色のあるモードが追加されているぞ。GG版には通信対戦機能はもちろんついているが、なんとGGあと２人を担当する４人対戦モードもついているんだ。画面のクオリティも、ぷよぷよの時とは比較にならないほどいいぞ。さてMD版はというと、こっちもパワーアップしてるのだ。一番うれしいのは、キャラクターボイスが全部入っていることかな。これで『ばよえ〜ん』まで、しっかり聞けるぞ。音質が少し下がっているが、そこらへんは御愛嬌ってことでかんべんしてくれぃ。対戦モードも、アーケードより増えたし、自分でルールを作ることまでできるようになっているぞ。おじゃまぷよの降る得点や、何個つながったら連鎖するかなどを自由に設定できるんだ。待ち遠しい発売日はMD版12月２日、GG版12月９日発売予定だ。あと22日ほど辛抱せよ！

広島銘菓 ぷよまん 発売決定！

広島の新しい味を
コンパイルからお届けします
贈り物にも手軽で最適
忘れられない不思議な味
ぷよまんは12月３日より発売いたします。詳しい内容については、下記の住所までお問い合わせください。

今月のアンケート

今月のアンケートは、「ぷよ通の感想はどうでしたか？」です。送り先は、下記の住所『合い言葉は猫耳娘』係までお送りください。

　もちろん、このページへのご意見や感想ももらえるとうれしいぞ。あ、合い言葉の意味が知りたい人は、コンクラ地下版を見れば少しわかるかもしれないぞ。それじゃ、また来月までさらばだ。

『蛙のスゴイ人』

「ぷよぷよ通への道」ＢＥメガにて連載決定！……との噂（大ウソ）

投稿ポイント発表！

　毎月、のーコネタイムズに投稿ありがとな。今回は、みんなのポイントを発表だ！　でも１、２ポイントの人達はパスさせてくれぃ（200人以上いるんで）。ポイントは10月4日現在の値です。

【52P】神月るる
【46P】ああっアルルさまっ
【44P】きりま
【37P】三剣鈴
【34P】大塚理恵
【33P】渡達也
【29P】ぎずも
【23P】桃木相知
【21P】合格したぞイェ〜イ、カメケン、文月咲羅、久慈涼月、麻乃みあ
【20P】桃源郷
【19P】今年も受験生
【17P】草薙御先、マリベ
【16P】如月龍牙
【15P】にゃこた、猫月
【14P】大塚屋兎
【13P】きりんご、エリオス
【12P】橘和貴、みっちぇ、安堂一意
【11P】なるとスキスキ、明砂日、ぴよぴよ
【10P】黒魔術士、下澤あゆみ、海色真珠、難波弘竜、おこさまランチ
【９P】刹那女神
【８P】此花咲夜、Mrキングスライム、城津時人、小鮒芳行
【７P】栃木隆道、激烈硫黄玉、愚者M
【６P】中久Q、八百八町夢楽器、輝聖羅、笛吹和彦、Sa★Hizka
【５P】小熊正規、もりたとおる、Gハンター、上原慎也、野口直裕、泉川秀雄
【４P】太鼓腹木下、ちーちゃん、御玉杓子、長澤義法、桜井安達、ロボ、綾原そば
【３P】しろがね丈、長谷川製方、榎修作、東武志、アビビ、牟田賢太郎、ZIZAS、マリーウェザー、飯塚昭博、西村武紘、赤木健治、島田理佐、バザールで日本猿、三池隆史、AL・マクガイバー、小杉一良、池田直樹、平田三麗、小坂昇平、小川雅史、かよちゃん

【のーコネタイムズへハガキを出せ！　いえ、出してください】㈱コンパイル御用達ページ「のーコネタイムズ」では、個性あふれるみんなのネタ（ハガキね）をお待ちしてます。イラスト、ご意見、罵り雑言などなど、内容は問いませんぞ。我こそはという方は、〒732　広島市南区京橋町 1-7 アスティ・一生命ビルディングまで送ってください。採用者には、素敵な粗品（？）をあげるよん。

ジャムおじさんの

熱筆連載!!

TEXT by ジャムおじさん

亀の甲より年の功

題字：戸塚奥楽斎

ついにセガサターンとプレイステーションの発売日も決まり、次世代機戦争の第1ラウンドが始まるね。今回は、そんな中での中小"ソフトハウス"の存在について考えるよ。

【今回の質問】よくゲーム雑誌を見ていると、製作は○○○○なのに、販売はセガなんて例が見られますが、どうしてこんなことが起こるのかイマイチわかりません。それと発売直前のセガサターンとプレイステーションは、どちらが有利かジャムおじさんの意見を聞きたいです。（京都府・長野稔・17歳）

ソフトハウスとソフトメーカーの違い

先月は、任天堂などのハードメーカーは、主にサードパーティーからのソフト"製造委託費"で高収益を得ているっていう話をしたけど、逆に言うと、ソフトを作るメーカー側からすると、そんなハードメーカー主導の状況でゲームソフトを作っても、ちゃんと利益が上がるの？　っていう素朴な疑問が出てくるよね。

実際、ゲームソフトを作るのには、膨大な金額のお金が必要だ。例えば、スーパーファミコンのソフトを作ろうとする場合、先月の話で概算すると、ソフト1本当たり3千円ほどの"製造委託費"を任天堂に前金で支払うとすれば、5万本出荷するとなれば、なんと1億5千万円の現金が製造の段階だけで必要になってしまう。

セガはサターンに50億円の広告費を、スクウェアは7億円の広告費を「クロノ・トリガー」に投入するという。ちなみに雑誌1ページの広告費は50～100万円もかかるんだ。ゲームを売るのには、なにかとお金がかかるのだ。

もちろん、ここに至るまでは、ゲームの製作で約1年もかかるし、その間の社員に払うお給料だって必要だ。しかも、ゲームを売りに出す段階になれば、雑誌やテレビに広告を出したりするお金も必要になってくる。で、いざ売りに出す段階になって、それがちゃんと売れれば、かかったお金も回収できるんだけど、さっぱり売れないなんてことになると、そこまでかかった莫大なお金が水の泡にもなりかねない……というわけだ。ここまで見ると、毎月山のように市場に出てくるゲームソフトというものは、そんじょそこらの中小企業には、とても手が出せないリスキー（危険性の高い）な商売だということがわかるね。

で、ここで長野君の質問に戻るわけだけど、ソフトを作るメーカーには、こうした理由から2～3種類の形が存在しているんだ。すなわち、ゲームを作る技術力はあるんだけど、社員は10人程度の中小企業で、とても億単位の資金を動かす力はない"ソフトハウス"と呼ばれるものが1つ。逆に自社でソフトの開発をするような力もあって、それを自らの力で販売する資金もあるような、大手"ソフトメーカー"と呼ばれるものがもう1つだ。後者のほうは、具体的に言うと、カプコン、コナミ、タイトー、ナムコなんておなじみの名前が出てくるし、前者の"ソフトハウス"のほうは、ソフト作りでは定評はあって、ゲームファンには、名前もよく知られているんだけど、ソフトを販売する場合には大手企業（他業種も含む）がそれを買い取って発売する形をとっているというわけだ。

何はともあれ、中小"ソフトハウス"が、自社で販売も担当できるほど資本力に潤って、"ソフトメーカー"へと転身するのは、非常に困難なのが実状だ。これは現在の任天堂に代表されるように、ソフトの製造委託費が、非常に高いことが、その大きな障害となっているわけだが、これが次世代機市場になって、製造費の安い状況が生まれてくれば、そうした中小"ソフトハウス"が"ソフトメーカー"に転身できるチャンスは増えるかもしれない。

多くの中小ソフトハウスはおもちゃメーカーなど他業種の企業から、開発費を前金でもらい、委託開発をしたりすることが多い。

興味深いマスコミと一般との認識の違い

さて、いよいよ直前に迫った、セガとソニーの次世代機戦争だが、ここにきて、マスコミ側の予測と、実際の現状に、若干食い違った見方が生じているのが僕は興味深く思う。すなわち、従来は「セガサターンはマニア向け」で、「プレイステーションは一般ウケする」だろうと、マスコミ側が書き立てていた一般論が、実際は逆の現象を起こしていると思われるからだ。つまり、実際にはセガサターンが「バーチャファイター」の力によって一般層に対する認識度を高めているのに対し、じつはプレイステーションのほうは、マニア層にしか認識されていない節があると思われることだ。これは「バーチャファイター」の存在だけのせいでなく、両社の広告展開の違いも影響していると僕は思う。すなわちセガは、早くから"一般企業"とのタイアップや"一般雑誌"への大キャンペーンを展開したのに対し、ここまでのソニー側は、意外にも"ゲーム雑誌"へ中心的に広告展開をしているのである。ここまでのところ、マスコミ側の予測をいい意味で裏切っているセガは、意外と良い滑り出しをしそうで期待できる。来年以降の第2ラウンドで、実力のある"ソフトハウス"を含め、どこまでセガはサードパーティーを取り込めるか、次へのステップの鍵は、そこにあろう。

質問大募集

このコーナーでは、ゲームやゲーム業界に関するいろいろな疑問や質問を募集しているぞ。ハガキが採用された方には、ジャムおじさんが誌面で直接疑問に答えてくれるうえ、ステキなプレゼントをあげるよ。別に難しいことじゃなくても、日頃疑問に思っていることなどドンドン送ってきてくれ！

〒103東京都中央区日本橋浜町
3-42-3　ソフトバンク㈱
BEEP！メガドライブ編集部
「教えてジャム係」まで

編注※写真は本文と関係ありません。

世も末広がりの
次世代機繚乱（りょうらん）
時代に送る

浜口講師の ゲーム機進化概論

第3回 ゼイタクすぎるけど まだ足りない音源のこと

セガサターンの発売も目前に迫ってきた。すでにショーなどで綺麗な映像とともに、素晴らしい音を堪能した人も多いと思う。サターンは内蔵音源だけでも、最近のDTM（デスクトップミュージック）音源や通信カラオケ用音源に匹敵する能力を持っている。今回は、特にその高品位な音関係に注目して解説していってみよう。

セガサターンも含めたCD-ROM搭載（とうさい）のハードで、音（サウンドや効果音）を出す方法には、大きく分けると2種類ある。CDから読み出しながら鳴らす方法と、内蔵の音源を使う方法だ。CD-ROMに使われているコンパクトディスクってのは、基本的には音楽用のものと同じだから、音楽を鳴らすこともできる（CD-DAという）。CDの生音を直接使うから、当然高音質なわけだ。

また、そのままの音のデータではなく、圧縮（※1）した形で入れてやれば、CDから読み出す内容の一部だけで音を鳴らし残りは別のことに使うこともできる。多少圧縮しても極端な音質の劣化（れっか）というのはないものだ（実際、MDやDCCといったオーディオ機器は、CDと比べて、約1／4にデータ量を圧縮している）。こうすれば、残りに画像データなどを入れて、音を鳴らしながらアニメーションや実写を再生することも可能になる。

●

さて、もう1つの方法が内蔵音源を使用する方法だ。サターンの音源にはヤマハのLSIが使われていて、スペック表によればPCM方式とFM方式の両方が発音できるうえ、従来の家庭用、業務用ゲーム機にはなかった、エフェクト機能を持っていて、音に色々な効果を与えることができるそうだ。

ところで、PCMとかFMというのは何なのだろうか。PCM方式とは、音の波形データをメモリに蓄えておいて、直接出す方法だ（図1）。実はこれ、基本的には音楽用CDなんかとかわらない。波形データをCDから読み出すところを、本体のメモリからに変えただけだ。メモリならCDと違って読み出しの待ち時間ゼロだし、出力するデータを色々と加工することもできる。でも、CDのように1枚500Mバイトなんて大容量のメモリを持てるわけはないから、曲全体のデータをメモリに収めるわけにはいかない。そこで、色々な楽器の音色、1音1音を記憶しておいて、楽譜（がくふ）に応じて鳴らすことにより曲を作るというわけだ。

PCM方式の音源は、世の中にすでに存在している楽器の音なら、波形データとして記憶することで簡単に再現することができる。ただし弱点として、音を格納しておくためのメモリをたくさん必要とする。サターンになぜ、4Mビット（512Kバイト）ものサウンド専用メモリが載っているかというと、このためでもある。しかし、4Mビットのメモリでも、44.1KHz、16ビット（1秒間44,100個のデータを1個16ビットにしてメモリに取り込んでいるといった意味）というCDなみのデータの場合、5秒分ぐらいしかしまっておくことはできないから、1曲まるごと取り込むようなことは無理なんだ。

●

FM方式の音源は、PCM方式がすでにある音を記録し再現することを中心に考えられているのに対して、新しい音を1から作っていく方法だ。

FM音源はサイン波（図2）のような単純な波形を加工して複雑な音にしていく。音というのは時間と共に電圧が変化していくことで表せる。この時間軸の変化量を変えてやると、元の波形は引き伸ばされたり縮まったりして別の形に変形させることができる（図3）。これを周波数変調という（FMっていうのは、frequency modulation＝周波数変調のこと）。こういった操作によって元の単純な波形に、音色にとって重要な倍音（※2）を色々とつけることができる。これがFM方式音源の原理といったところだ。

FM音源は、PCM音源に比べて少ないデータ量で音を鳴らすことができるし、まったく新しい音を簡単に作りだすこともできる。ただし、外から音を取り込むことができるわけではないから、世の中にすでにある音（例えば楽器の音なんか）を忠実に再現するのはかなり難しい。

このようにサターンでは、方式が違う2つの方法をそれぞの利点に合わせて使うことができるようだ。

●

ところで、CDだけで十分な音質が得られるのに、なぜ別に音源がついているのか？　CDというのは容量的に、全部音楽にしてもトータルで70分程度しか入れられない。つまりそれ以上の分量の曲は入らないという問題がある。また、CDから曲を鳴らす場合、音が出始めるまでに少しだけ時間がかかる。これは読みだしヘッドが曲の先頭まで移動している時間だが、無音の状態が必ず発生するからだ。それにCDは曲もゲームデータも、一度に1つしか読み出すことはできない。だから極端な例だと、効果音なんかを鳴らそうと思うと、1種類しか鳴らないうえに、BGMも途切れてしまうことになる。というわけで、ゲームマシンの場合、CDの音に頼り切るのは色々と不都合がある。

内蔵音源だとそういった問題点はほとんどない。でも、いかに次世代ハードウエアといっても、さすがに限界があって、最終的な音としてはどうしてもCDに負けてしまう。

もちろんサターンの内蔵音源は色々なエフェクトも可能な強力なもので、今までのゲーム機とは桁違いの力を秘めている。でも、ゲーム機の箱の中にオーケストラやバンド、スタジオ器材を丸ごと1つ入れてしまうことは、不可能な話だ。

だから、場合によって使い分けていくのが、上手いやり方だろう。

音質重視の部分はCD-DA、自由度が必要なところは内蔵音源と、使い分けることによってはじめて、ゲームの音全体の品質をあげることができるといえるんじゃないだろうか。

図1

電圧 / 時間

音のデータというのは、電気的には時間とともに電圧が変っていくことによって表せる（これを波形データなどという）。
PCM方式は時間ごとに、この電圧の値をメモリに記憶していく。

図2

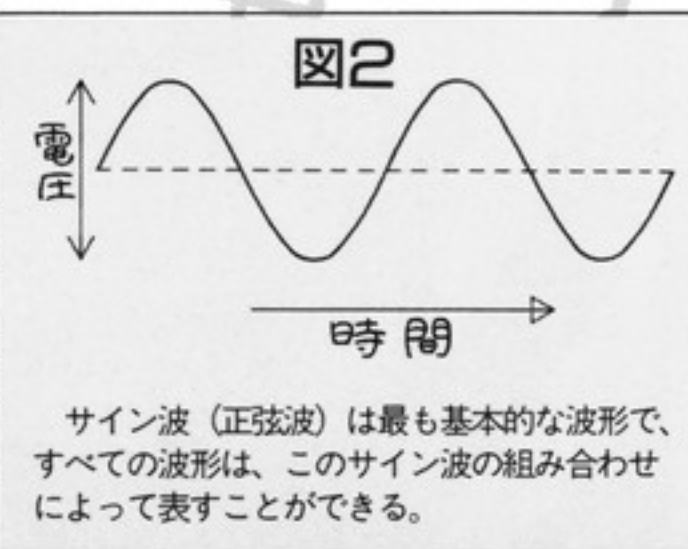
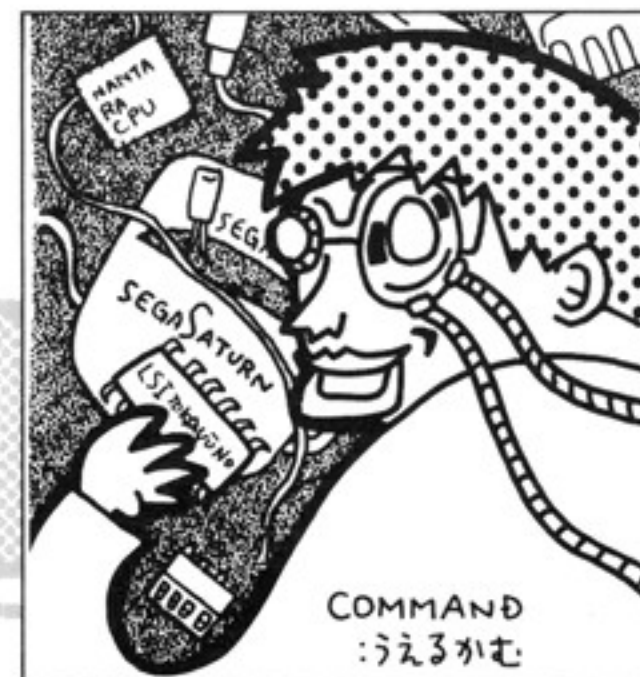
電圧 / 時間

サイン波（正弦波）は最も基本的な波形で、すべての波形は、このサイン波の組み合わせによって表すことができる。

図3

電圧 / 時間
電圧 / 時間

時間軸（波形の下の矢印）を縮めたり伸ばしたり繰り返すと波の形が変化する。

MANTA RA CPU
SEGA
SEGA SATURN
LSI
COMMAND
：うえるかむ

質問・感想待ってるよ

今月の補足事項

＊1：圧縮

データ圧縮。情報の並びや、偏りを利用してデータ量を減らす操作。圧縮された結果は伸張処理によってもとのデータに戻すことができる。データ圧縮には、圧縮・伸張した結果、元のデータが完全に復元する方法と、一部が失われてしまう方法があるが、画像・音声の圧縮には主に後者の方法をとることが多い。人間の認識にはある程度偏りがあるので、感覚的におかしくならないように情報を減らしていけさえすればいいからだ。

＊2：倍音

楽器の音は、基本になる周波数の波（つまりドレミファソラシドといったのその楽器のキー）と、それよりも高い周波数のいくつもの波との合成によって成り立っている。

基本の波に加わっている高い周波数の波を倍音といって、これによって楽器の音色はきまってくる。FM音源では、周波数変調をおこなうと、一定の法則に従ってこの倍音を発生させることができる。

ちょっと高い視点から見るセガサターンの未来

マルチメディア宣言！

阿木二百

第31回　こんなにあるマルチメディアの不安要素　その2

前回は、あえてマルチメディアは衰退するという立場になっての１人ディベートを繰り広げた。まあ、基本的に阿木はマルチメディアの将来に不安を持っていないのだが、消費者をだますかのような「似非(エセ)マルチメディア商品」には我慢がなら〜ん。そこで、今回はそんな腹黒い企みを一挙摘発だ！

「テレビが見れるだけ」じゃもったいないよ

「テレビも見れないともったいないよ」というF社のパソコンのCMがある。ルキノを推薦する江口洋介、「これだってもうマルチメディア」の辰巳琢郎と同じく、あの中性的な少年が本当にそう思っているかどうかは知らない。が、なんとあのマシン、確かにテレビは見れるんだけど、ただそれだけで、テレビとパソコンの回路はまったく独立しちゃっているノダ。つまり、せっかくテレビチューナー機能を内蔵していても、その画面をコンピュータ側にデジタルビデオとして取り込むこともできなければ、静止画のグラフィックデータにすることさえできないってワケ(そんなの信じられる?)。

F社は「著作権の問題がぁ」なんて反論するかもしれないけど、オラぁだまされないよ。個人利用ならまず問題はないし、ビデオ入力端子をつけて、自分で撮ったビデオで楽しめるようにすればいいじゃないか。これじゃ、大昔(10年くらい前だけど)のパソコンテレビX-1と変わらない（そういえば、アレってシャープの製品だったけど、やっぱり目のつけどころがシャープだったのだろうか)。キミだって怒るだろ、ラジオから録音できないラジカセとか、テレビ録画のできないテレビデオなんて商品を買わされたら。

でもって、F社から基板の供給を受けているI社のテレパソコンポも、CMはカッコイイけど中味は同じ。売れ線といわれるP社(こりゃ、イニシャルがMでもあるか）の「マルチメディアをつっつこう」マシンも、静止画は取り込めるけど動画は無理。やっぱりマルチメディアを「つっついているだけ」なのか。

阿木は言いたい。「テレビが見れるだけ」じゃもったいないよ、と…。

サウンド機能がオプションでどこがマルチメディアじゃ

他にも、マルチメディア戦略で他社に遅れをとったN社は、会社のキャッチフレーズをC&C（コンピュータ・アンド・コミュニケーション）から「マルチメディアの……」に切り替えてしまったほどの力の入れようだ。ノートパソコンだってマルチメディアの時代だとばかりに、マルチメディアカラーノートというコンセプトで新機種を発表したのはいいのだが、カタログをよく見ると、このマシンには2タイプあって、Nsというグレードには標準ではサウンド機能がついていない。ま、今の時代、デジタルビデオがオプションでも仕方がないかと思うけど、ビープ音程度しか出せないくせにマルチメディアを名乗るなよな。

阿木のまわりでは、「マルチメディアの何とか」よりも昔のC&Cのほうが、よっぽど見識があって優れたキャッチフレーズだったとの意見で持ちきりじゃ。そこんとこのわかる人間が外部にいて社内にいないこと(あるいはいてもその声が消されてしまうこと)が、N社最大の弱点か？敵は本能寺にあるぞなもし。

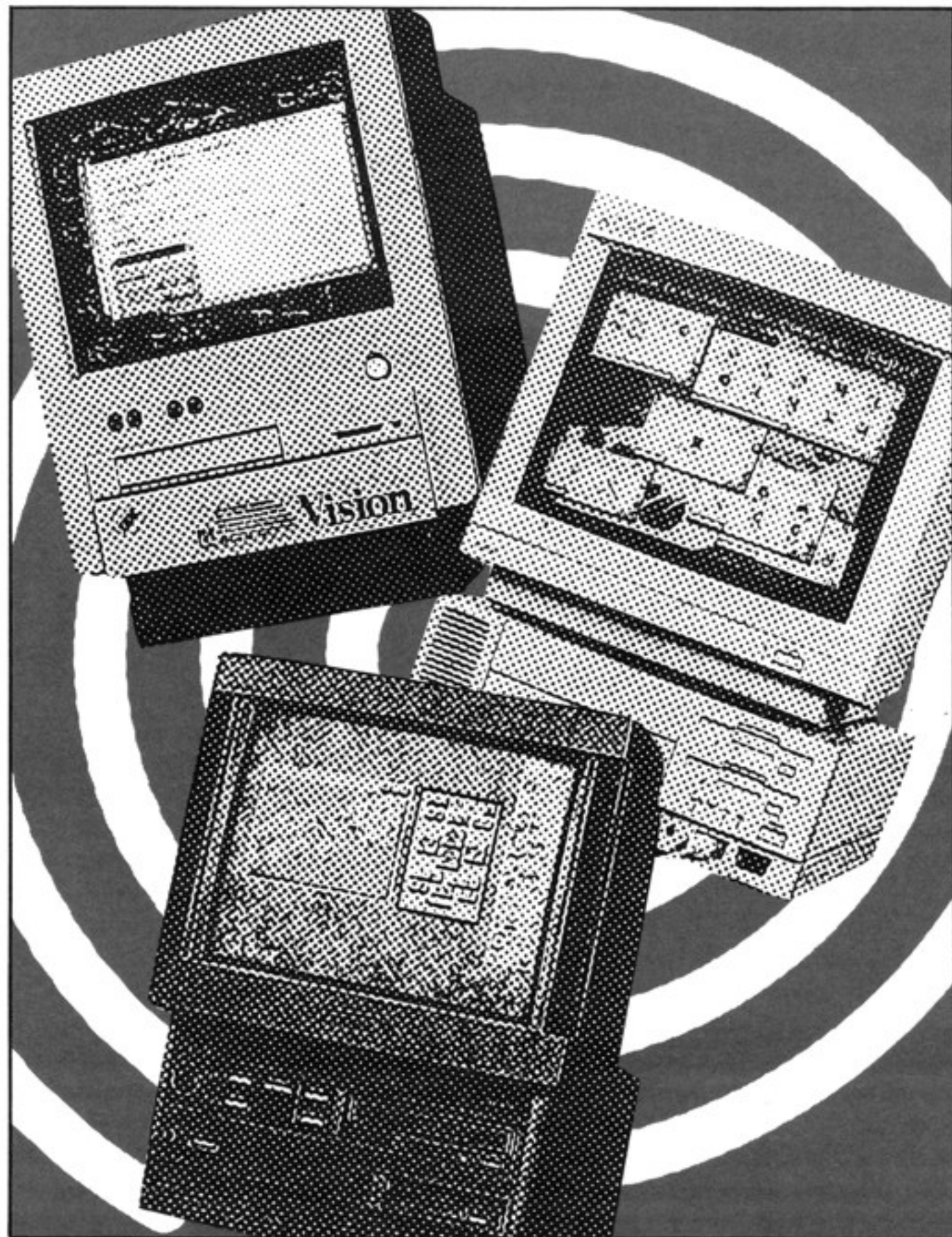
新聞報道にもあきれるぞ

さらにマスコミ報道が、これに拍車をかけておる。一説によると、ある新聞社では１日に１回はどこかの記事に必ずマルチメディアの文字を載せろ、という命令が下っているらしいが、無茶な話だ。そうでなくても可哀想なのは、ある日突然にマルチメディア担当を命ぜられた記者達だ。知識があろうがなかろうがともかく記事を書かなくちゃならないんだから……。その結果できあがるのは、インチキ記事だ（大手になるほど新聞社は自分ところのミスを絶対に認めないだろうけどね)。

ついこの前も、M新聞が新製品発表記事でMacintoshのニューモデルLC630について、「オプションでテレビやビデオ画面などをウィンドウズに表示可能」なんて書いておった。ウィンドウズと言やぁおまえさん、アップル社のライバルのマイクロソフトの製品だよ。でもって、見出しのタイトルが「マルチなLC630」というお手軽さ。な〜んも考えていないのがよくわかる。

これがどのくらいヘンな記事かは、その２週間くらい後に同じ新聞に出た自動車関連の記事を引き合いに出すとわかりやすい。

「マツダがアメリカ市場からスポーツカーを撤退」というような見出しを見て、販売好調のミアータ（ユーノスロードスター）やRX-7を抱えるマツダがまさかぁ、と読み進んだら、マツダがフォードから供給を受けていたナバホという「スポーツカー」の販売を中止し「北米で自動車販売をしている日本メーカーで唯一スポーツカーを持たないメーカーになった」と書いてある。元のフォード車が何かと思ったらエクスプローラーで、そりゃぁスポーツカーじゃなくって四輪駆動車だろうが…。

一事が万事こんな感じ。有名メーカーのCMや大手マスコミの報道だからと、鵜呑みにしていたらとんでもないっつうのが今回の教訓でした。

新作ソフトスケジュール NEW SOFT SCHEDULE

MEGA-DRIVE●メガドライブ

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ	対応等
11月	18日	サムライスピリッツ	8,800円	セガ	ACT	24M	6B	
	18日	豪血寺一族	9,800円	アトラス	ACT	24M		
12月	2日	ぷよぷよ通(2)	6,800円	コンパイル	PUZ	16M		
	9日	ストーリー オブ トア～光を継ぐ者～	8,800円	セガ	A・RPG	24M	○	6B
	9日	ライオン・キング	7,800円	ヴァージンゲーム	ACT	24M		
	16日	ナイジェルマンセル・インディカー	7,800円	アクレイムジャパン	RAC	16M		
	16日	トムとジェリー	8,800円	アルトロン	ACT	8M		
	中旬	テクモスーパーボウルⅡ スペシャルエディション	9,980円	テクモ	SPT	16M	○	
	未定	★ミッキーとミニー マジカルアドベンチャー2	7,800円	カプコン	ACT	16M		
1月	下旬	ウルヴァリン	7,800円	アクレイムジャパン	ACT	16M		
	未定	イチダントア～ル	6,800円	セガ	PUZ	16M	タップ	
	未定	ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ	8,800円	セガ	RPG	16M	○	
2月	未定	NBA JAMトーナメント	8,800円	アクレイムジャパン	SPT	24M		
来春	未定	魔導物語Ⅰ	未定	コンパイル	PRG	16M	○	
発売日未定	未定	サージングオーラ	未定	セガ	RPG	16M	○	
	未定	リスター・ザ・シューティングスター	未定	セガ	ACT	16M		
	未定	マルチプレー・ベースボール(仮)	未定	セガ	SPT	8M	○	タップ
	未定	エイリアンソルジャー(仮)	未定	セガ	ACT	16M		
	未定	STAR GATE(仮)	未定	アクレイムジャパン	ACT	16M		
	未定	モンスタートラック	未定	アクレイムジャパン	RAC	16M		
	未定	ズールのゆめぼうけん	8,800円	インフォコム	ACT	8M		
	未定	デモリションマン	8,900円	ヴァージンゲーム	ACT	16M		
	未定	エイリアン3	未定	ビック東海	ACT	4M		
	未定	ミーナinワンダーランド	未定	マイクロネット	ETC	8M		
	未定	★テレビアニメスラムダンク(仮)	8,800円	バンダイ	未定	未定		

SUPER32X●スーパー32X対応

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ	対応等
12月	3日	STAR WARS Arcade	8,800円	セガ	SHT	未定		
	3日	スペースハリアー	4,980円	セガ	SHT	16M		
	3日	DOOM～ドゥーム～	7,800円	セガ	SHT	未定		
	16日	V.R.Deluxe	8,800円	セガ	RAC	24M	○	
	未定	CORPSE KILLER(仮)	未定	アクレイムジャパン	ACT	CD		
	未定	KID ON SITE(仮)	未定	アクレイムジャパン	EDL	CD		
	未定	SUPREME WARRIOR(仮)	未定	アクレイムジャパン	ACT	CD		
	未定	SLAM CITY(仮)	未定	アクレイムジャパン	SPT	CD		
'95年	1月	AfterBuner Complete	4,980円	セガ	SHT	16M		
	1月	サイバーブロール(仮)	7,800円	セガ	ACT	未定		
	1月	Super Motcross(仮)	7,800円	セガ	RAC	未定		
	未定	メタルヘッド	未定	セガ	ACT	未定		
発売日未定	未定	ステラーアサルト(仮)	未定	セガ	SHT	未定		
	未定	GOLF MAGAZINE PRESENTS 36 GREAT HOLES STARING FRED COUPLES	未定	セガ	SPT	未定		
	未定	TEMPO(仮)	未定	セガ	ACT	未定		
	未定	MOTHER BASE(仮)	未定	セガ	SHT	未定		
	未定	シャドー・オブ・アトランティスCD(仮)	未定	セガ	ADV	CD		
	未定	ファーレンハイトCD(仮)	未定	セガ	ADV	CD		
	未定	サージカルストライクCD(仮)	未定	セガ	SHT	CD		
	未定	三國志Ⅳ	未定	光栄	SLG	未定		

MEGA-CD●メガCD

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
11月	11日	アフターハルマゲドン外伝～魔獣闘将伝エクリプス～	7,800円	セガ	RPG	
	25日	リーサルエンフォーサーズⅡ ザ・ウエスタン	9,800円	コナミ	SHT	銃同梱
	25日	リーサルエンフォーサーズⅡ ザ・ウエスタン	7,800円	コナミ	SHT	
12月	22日	ソウルスター	8,000円	ビクターエンタテインメント	SHT	
	22日	LUNAR ETERNAL BLUE	9,800円	ゲーム アーツ	RPG	
	22日	トムキャットアレイ	7,800円	セガ	VIC	
1月	下旬	大封神伝	8,800円	ビクターエンタテインメント	RPG	
	未定	プライズ ファイター	未定	セガ	VIC	
2月	未定	サムライスピリッツ	8,800円	ビクターエンタテインメント	ACT	6B
	未定	餓狼伝説SPECIAL	8,800円	ビクターエンタテインメント	ACT	6B
	未定	★NBA JAMトーナメント	6,800円	アクレイムジャパン	SPT	
発売日未定	未定	ダブル スイッチ	未定	セガ	VIC	
	未定	シャドウラン	未定	セガ	RPG	
	未定	イース・マスクオブザサン(YsⅣ)	未定	セガ	RPG	
	未定	スーパー大戦略3(仮)	未定	セガ	SLG	
	未定	スーパーブランディッシュ	未定	セガ	RPG	
	未定	インディ・ジョーンズ アトランティスの運命	未定	ビクターエンタテインメント	ADV	

MEGA-LD●メガLD

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
11月	20日	ゴーストラッシュ!	9,800円	パイオニア	ADV	
	25日	バック・トゥ・ザ・江戸	9,800円	TBS	QIZ	
	下旬	ドン・キホーテ	9,800円	ブルミエ	RPG	
12月	未定	美リュージョンコレクション 渡辺美奈代	5,800円	プラネット	ETC	
	未定	美リュージョンコレクション 坂木優子	5,800円	プラネット	ETC	
1月	未定	ロードブラスター	未定	パイオニア	ACT	
	未定	MYST	未定	パイオニア	ADV	
2月	未定	GOKU	未定	パイオニア	RPG	
	未定	レガシー	未定	NLP	ADV&EDT	
	未定	ブルー・シカゴ・ブルース	未定	リバーヒルソフト	ETC	
	未定	タイトル未定	未定	タイトー	ACT	

ACT：アクション／RPG：ロールプレイング／SHT：シューティング／ADV：アドベンチャー／SLG：シミュレーション／SPT：スポーツ／RAC：レース／PUZ：パズル／TAB：テーブル
PIN：ピンボール／A・RPG：アクションロールプレイング／QIZ：クイズ／EDT：エデュテイションソフト／VIC：バーチャルシネマ／ADL：アダルト／ETC：その他
※★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のソフトはタイトル変更があったものです。

SEGASATURN●セガサターン

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
11月	22日	バーチャファイター	8,800円	セガ	ACT	
	22日	WanChai Connection	7,800円	セガ	ADV	
	22日	TAMA	5,800円	タイムワーナー インタラクティブ	ACT	
	22日	麻雀悟空　天竺	5,800円	シャノアール/EAV	TAB	
	22日	MYST	7,800円	サンソフト	ADV	マウス
12月	2日	真説・夢見館　扉の奥に誰かが…	7,800円	セガ	VIC	
	2日	ゲイルレーサー	6,800円	セガ	RAC	
	9日	☆クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険～	4,800円	セガ	ACT	
	9日	☆GOTHA～イスマイリア戦役～	7,800円	セガ	SLG	
1月	未定	☆PEBBLE BEACH GOLF LINKS～スタドラーに挑戦～	未定	セガ	SPT	
	未定	新・忍伝'	未定	セガ	ACT	
2月	未定	ダイダロス	未定	セガ	SHT	
	未定	RAMPO	未定	セガ	ADV	
	未定	VAN BATTLE	未定	セガ	ACT	
	未定	グランレーサー(仮)	未定	セガ	RAC	
	未定	☆Virtual HYDLIDE(仮)	未定	セガ	RPG	
3月	未定	ビクトリーゴール	未定	セガ	SPT	タップ
	未定	グレイテストナイン	未定	セガ	SPT	
	未定	パンツァードラグーン	未定	セガ	SHT	
	未定	ブルーシード	未定	セガ	RPG	
	未定	THE 7TH GUEST2 11TH HOUR	未定	ヴァージンゲーム	ADV	
	未定	上海　万里の長城	未定	サンソフト	TAB	
	未定	ゲームの達人	未定	サンソフト	ETC	
	未定	必殺パチンココレクション	未定	サンソフト	ETC	
	未定	柿木将棋サターン(仮)	7,800円	アスキー	TAB	
	未定	囲碁(仮)	7,800円	アスキー	TAB	
4月	未定	デイトナUSA	未定	セガ	RAC	
	未定	魔法騎士(マジックナイト)レイアース	未定	セガ	RPG	
年内予定	未定	RACE DRIVIN'	未定	タイムワーナー インタラクティブ	RAC	
'95年	未定	★ゼロヨンチャンプSpecial(仮)	未定	メディアリング	RAC	
発売日未定	未定	バーチャファイター2	未定	セガ	ACT	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
発売日未定	未定	マスターズ(仮)	未定	セガ	SPT	
	未定	シムシティ2000	未定	セガ	SLG	
	未定	バーチャ・ハングオン(仮)	未定	セガ	RAC	
	未定	スターケイド(仮)	未定	セガ	PUZ	
	未定	ダイナミックファンタジー(仮)	未定	セガ	ACT	
	未定	リグロードサーガ(仮)	未定	セガ	PRG	
	未定	ピンボール　アリーナ	未定	セガ	PIN	
	未定	ウイングアームズ(仮)	未定	セガ	SHT	
	未定	バスケットボール・サターン(仮)	未定	セガ	SPT	
	未定	バーチャテニス(仮)	未定	セガ	SPT	
	未定	アイスホッケー(仮)	未定	セガ	SPT	
	未定	トムキャトアレイ・サターン(仮)	未定	セガ	VIC	
	未定	エコー・ザ・ドルフィン・サターン(仮)	未定	セガ	SLG	
	未定	ファンタジーアース(仮)	未定	セガ	RPG	
	未定	サイドポケット(仮)	未定	セガ	ETC	
	未定	ルクソー・カジノ(仮)	未定	セガ	ETC	
	未定	BUG!(仮)	未定	セガ	ACT	
	未定	スーパーリアル麻雀PⅤ	未定	未定	TAB	
	未定	★スチームギア・マッシュ	未定	タカラ	ETC	
	未定	バーチャレーシングサターン(仮)	未定	タイムワーナー インタラクティブ	RAC	
	未定	三國志Ⅳ	未定	光栄	SLG	
	未定	A.Ⅳ.	未定	アートディンク	SLG	
	未定	ダービースタリオン(仮)	未定	アスキー	SLG	
	未定	DD(仮)	未定	アスキー	ADV	
	未定	麻雀ムサシ(仮)	未定	アスキー	TAB	
	未定	～制服伝説～プリティファイターX(仮)	未定	イマジニア	ACT	
	未定	麻雀(仮)	未定	イマジニア	TAB	
	未定	3Dアクション(仮)	未定	イマジニア	ACT	
	未定	重装機兵レイノス2(仮)	未定	メサイヤ	ACT	
	未定	慶応遊撃隊(仮)	未定	ビクターエンタテインメント	SHT	
	未定	4Dボクシング(仮)	未定	ビクターエンタテインメント	SPT	
	未定	メタルファイター MIKU	未定	ビクターエンタテインメント	ACT	
	未定	ブレイジングトルネード(仮)	未定	ヒューマン	SPT	
	未定	USドラッグチャンプ(仮)	未定	日本物産	RAC	
	未定	SUPER301 SQ(仮)	未定	日本物産	SLG	
	未定	VR麻雀(仮)	未定	日本物産	TAB	
	未定	QUO・VADIS(仮)	未定	グラムス	SLG	
	未定	ハイパーダービー	未定	CRI	SLG	
	未定	Hard Core	未定	ヴァージンゲーム	SPT	
	未定	本格派プロ麻雀　極(仮)	未定	アテナ	TAB	
	未定	THE RAY MAN	未定	UBIソフト	ACT	
	未定	アローン・イン・ザ・ダーク2	未定	EAV	ACT	

SEGASATURN 各社進行状況！

いよいよ今月発売されれるセガサターン。まずは、上のスケジュールの確認からしよう。セガの「ドゥーム2」はリストから消えた他、メーカーとしてあがっていたBELLも、一応はずすことになった。といっても完全に消えたわけじゃないから、安心しててほしいな。また、ここにきて「バーチャファイター」の前評判の高さを受けてか、今まで動きのなかった各サードパーティーも大きく動き出していたりするようだ。中にはメガドラでおなじみの某M社が、最近出して好評だった某人気SLGの新作を近々発表するなんて噂も出ているぞ。もっともっと詳しいことは、右のBEメガチェーックや、21日発売の『セガサターンマガジン』を見てやってくれ。

ちなみに、前回ハミダシ情報で写真を1点載せたセガサターン用「バーチャルハイドライド」だが、こちらのほうはパソコンでヒットした第1作目にそったストーリーで、イベントなどもほぼ同じとのことだ。取り込みパターンによる主人公キャラの実写3D映像と、光と音の効果を生かした新世代ハイドライドには、ちょっと期待しててていいかもしれないぞ。

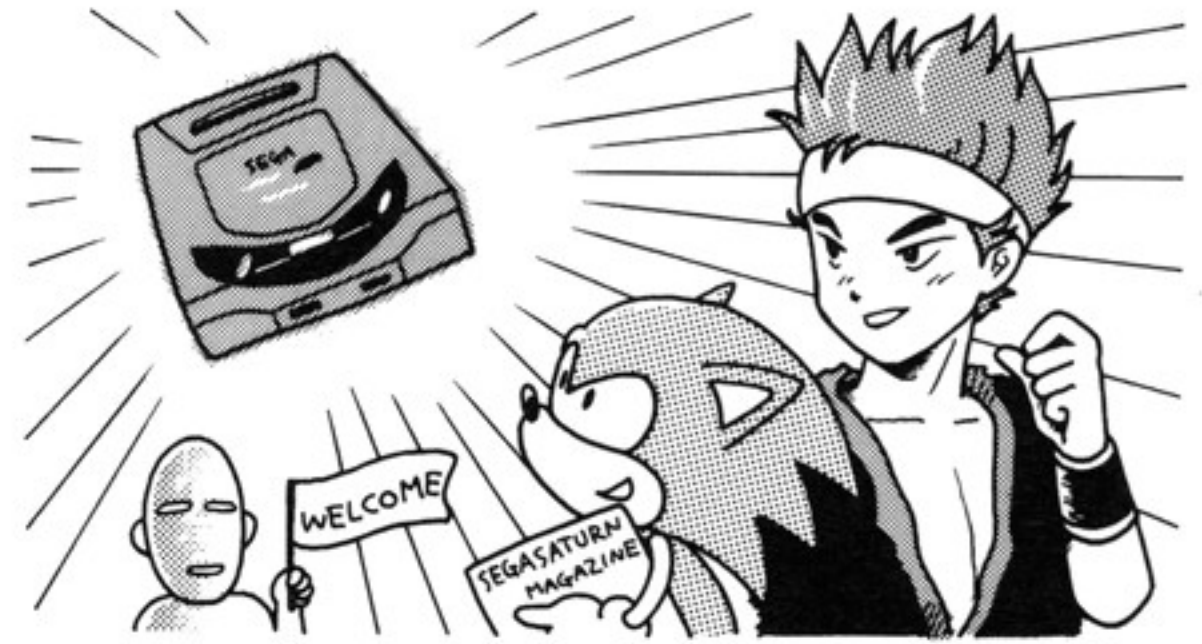
なお、先月号でもちょっと触れた某大手H社の超大作の発表は、これまた近日発表されるはずだから、期待して待っててくれ！

最後に、某ポリゴン最新ガンシューティングも、早々と開発のゴーサインが出た模様だ。今後もセガサターンは強力そうだぞ！

ACT：アクション／RPG：ロールプレイング／SHT：シューティング／ADV：アドベンチャー／SLG：シミュレーション／SPT：スポーツ／RAC：レース／PUZ：パズル／TAB：テーブル
PIN：ピンボール／A・RPG：アクションロールプレイング／QIZ：クイズ／EDT：エデュテイションソフト／VIC：バーチャルシネマ／ADL：アダルト／ETC：その他
※★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のソフトはタイトル変更があったものです。

GAME GERA●ゲームギア

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ	対応等
11月	11日	ソニック&テイルス2	3,800円	セガ	ACT	4M		
	25日	魔導物語Ⅲ〜究極女王様〜	5,500円	セガ	RPG	4M	○	
	25日	イチダントア〜ルGG	3,800円	セガ	ETC	4M		
	25日	餓狼伝説SPECIAL	4,800円	タカラ	ACT	4M	通信2P	
12月	9日	サムライスピリッツ	4,800円	タカラ	ACT	4M	通信2P	
	16日	ぷよぷよ通(2)	3,800円	コンパイル	PUZ	4M	通信2P	
	16日	魔法騎士(マジックナイト)レイアース(仮)	4,800円	セガ	RPG	4M	○	
1月	未定	☆ぎゃんぶるぱにっく	3,800円	セガ	TAB	4M		
	未定	フレッド・カプルス ゴルフ(仮)	3,800円	セガ	SPT	4M		
	未定	★ミッキーマウスの伝説の大国	3,800円	セガ	ACT	4M		
	未定	★ライオンキング	3,800円	セガ	ACT	4M		
2月	未定	シルヴァンテイル	4,800円	セガ	A・RPG	4M	○	
	未定	★リスター・ザ・シューティングスター	3,800円	セガ	ACT	4M		
	未定	NBA JAMトーナメント	4,800円	アクレイムジャパン	SPT	4M		
発売日未定	未定	ガンスター ヒーローズ	3,800円	セガ	ACT	4M		
	未定	モンスタートラック	4,800円	アクレイムジャパン	RAC	4M		
	未定	STARGATE(仮)	未定	アクレイムジャパン	ACT	4M		
	未定	テレビアニメスラムダンク	未定	バンダイ	SLG	4M		
	未定	美少女戦士セーラームーンS(仮)	4,800円	バンダイ	ACT	4M		

BEメガ編集部 チェーック!!

まずは、恒例の(?)宣伝から。今月21日に発売予定の『セガサターンマガジン』は、今注目のセガサターンのすべてに迫るBEメガスタッフ渾身(こんしん)の1冊に仕上がりそうだ。気になるサードパーティー情報では、某大手C社が発表するセガサターン用の2タイトルを大阪本社まで取材を敢行!　いち早くその詳報をみんなにお届けするぞ。また、それにともない某大手K社もタイトルを発表。その全貌に迫る予定だ。もちろん「バーチャファイター」情報も、AM2研直伝の役立つ情報を満載に大特集を組んでいるぞ。特別付録のAM2研特製ポスター(しかも裏は便利なコマンド早見表になっている)他、お買い得度満点だ。買ってやってね!

ソフトメーカー伝言板
SOFT MAKER INFORMATION

セガ・エンタープライゼス
いよいよ22日にセガサターン発売。最初に次世代機の発表があってから1年。振り返ってみるとアッというまだったね。メガドライブのほうも32Xを使えばネクストレベル。ゲームが新しい時代に突入するこの年末、君はどのソフトで遊ぶの仮名!?　今後もセガをよろしく。(竹崎)

アテナ
現代は、世の中のすべてがリアル指向。セガサターンの登場で、ゲームもリアルの時代です。そこでアテナでは、リアル度で他の追従を許さない麻雀ゲーム、プロ麻雀「極」シリーズをセガサターンに向けて制作決定。これから毎月、よろしくおつき合いのほど、お願いいたします。

ゲームアーツ
12月22日に発売(予定)日が決まった「LUNAR -ETERNAL BLUE-」の初回プレス製品には、ダブルパッケージでシングルCDが付きます。ルーシアとレミーナの楽しい対談が入っているので、横山智佐さん、林原めぐみさんのファンはお楽しみに!(予約オススメ)

タカラ
いよいよGGで「餓狼スペ」と「サムスピ」が登場します。「餓狼スペ」は11月25日、「サムスピ」は12月の発売です。待っててください。もう少しです。それから、セガサターンの開発も順調です。良いモノができそうです。サターン買おうとしてる人(私もそうです)、ソンさせませんよ。

バンダイ
もう知ってると思うけど、ついにゲームギアに続いてメガドライブでも、「テレビアニメスラムダンク」のゲーム化が決定しました。桜木をはじめとするバスケットマン達が迫力のビジュアルで、ゲームを展開するよ。ゲームギアは、12月にはプレイできるから、楽しみにネ!

メサイヤ
おかげさまで再販もでき、絶好調の「ラングリッサーⅡ」。長く遊べるから、セガサターンの発売までラングってね。サターンと言えばクリスマスだよね。おい、それはサンタ。サンダーの魔法は使えるよ、本当に。メサイヤもこれからはセガサターンに全力投球だ。(うとさ)

コナミ
いよいよ待ちに待った"サターン"が発売。対戦格闘ゲームを変えた「バーチャファイター」が同時発売と聞いちゃ、買わずにいられませんよね。さて、コナミのサターン情報をちょっとお知らせします。今ちょうど富士山で言うと8号目という感じです。だからもう少し待っててね。

アクレイムジャパン
祝!　マンセルF1復帰。「ナイジェルマンセル・インディカー」。このゲームはインディカーレースを忠実に再現(そう、F1ではなくて、インディなのだ!)。マンセルファンにはたまらない1本になるでしょう!　12月16日発売。乞う御期待!(清水)

EAV
いよいよセガサターン発売!!　数少ない本体同時発売タイトルの中で、キミは何を買う?　やっぱりみんなアレだよね。でもアレ1本じゃちょっとさみしいよ。アレを買った後は、「麻雀悟空　天竺」もよろしくね。

サンソフト
「MYST」が映画化されるらしい。某邦画がゲーム化されているが、その逆のパターンというわけ。まさにマルチメディアの時代って感じだね!　最近すっかり衰退してしまったアドベンチャーというジャンルが息を吹き返すきっかけになるといいなぁ……。(山本)

ヴァージンゲーム
みんな元気ですか?　12月9日発売の「ライオン・キング」。美しいグラフィックと滑らかな動きが魅力のアクションゲームです。今も映画は大ヒット中のディズニー映画をストーリーに忠実に再現しました。映画が先かゲームが先か。でもどちらも体験してくれたらうれしいです。

ビクターエンタテインメント
急に寒くなってきた。拙者の車にはコレぐらいの方がよい→昔CMで、ドンナモンタナ〜!などとベタベタなことを言ってる外人がいてバカにしていたが、じつは神様のような人だった。NFLは楽しい→何かやりたいことがあったら、犠牲にしなきゃいけない物もあるのだ。

UBIソフト
セガサターンの能力を最大限に生かした横スクロール大型アクションを出します。オリジナリティ溢れるキャラクター達が繰り広げるファンタジックな世界は芸術の都フランスで開発されました。過激なバイオレンスシーンもなく、低年齢層のユーザーにも楽しんでいただけます。

タイムワーナー　インタラクティブ
本体同時発売予定の「TAMA」。上達のコツを発売ではありますが、個々でしょう回いたしましょう。それは回転だっ!　L/Rボタンを使いこなすことが「TAMA」上達のコツ!　そして買ってくださった方にはさらに朗報が…。詳しくは来月号のいつものページでねっ!

【メーカー伝言板募集中!】ソフトメーカー伝言板は、発売間近のソフトのPRや今後の戦略などを大マジメに(?)言ってもらうコーナーです。うちにも言わせろ!というメーカーさんがいらっしゃったら、ドンドン「BEメガ」編集部の担当編集者に言ってきてくださいね。

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想などをお書きください。また、メガドライブおよびセガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。

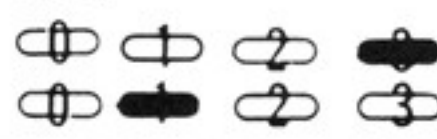
裏側のマークシート欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で塗りつぶしてください。

ハガキはコンピュータで処理を行いますから、キリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

●マークシートの記入例
よい例
悪い例
※印のある質問は次のように塗りつぶしてください。
(例1)
年齢12歳の場合
(例2)
MDソフトの所有本数は?
31本の場合

❶ 性別

①男性 ②女性

※ **❷ 年齢**

❸ 学校・職業

①小学生 ②中学生 ③高校・高専生 ④大学・大学院生 ⑤短大・専門学校生 ⑥予備校生 ⑦事務職 ⑧営業・販売職 ⑨専門・技術職 ⑩管理職 ⑪自営業 ⑫公務員 ⑬アルバイト ⑭主婦 ⑮その他

※ **❹ メガドライブ、メガCDソフトの所有本数は?(100本以上は99をマークしてください)**

❺ よく読むコンピュータゲーム情報誌は?(いくつでも)

①ファミコン通信 ②月刊ファミコン通信 ③Vジャンプ ④ファミリーコンピュータマガジン ⑤GAME ON! ⑥覇王 ⑦メガドライブFAN ⑧GAME BRAST ⑨ED ⑩Game Walker ⑪LOG IN ⑫必本スーパー! ⑬ゲーメスト ⑭電撃王 ⑮BEメガだけ

❻ 面白かった記事を、表1からあげてください(いくつでも)。

❼ 面白くなかった記事を、表1からあげてください(いくつでも)。

❽ あなたが持っているハードを表2からあげてください(いくつでも)。

❾ あなたが購入を予定しているハードを表2からあげてください(いくつでも)。

❿ これから買いたいと思っているメガドライブのゲームを、表3から3つまで選んで答えてください。

⓫ これから買いたいと思っているセガサターンのゲームを、表4から3つまで選んで答えてください。

10月号読者プレゼント当選者

①お好みメガドライブソフト(30名)
山口県・坂内雄矢、北海道・滝谷準
高知県・宗崎辰夫、沖縄県・島袋さやか
秋田県・満井慶一、島根県・原貴久
大阪府・布施友克、東京都・風岡忠幸
岡山県・鎌田龍太郎、神奈川県・国嶋正明
石川県・鈴木尚敏、兵庫県・森近朋子
愛知県・山根毅、埼玉県・露井良和
静岡県・花沢沫美、京都府・徳永惣一
和歌山県・柏野正順、東京都・山西奏
茨城県・石原輝夫、愛知県・小林伸弘
兵庫県・更木留美子、群馬県・有馬豊
新潟県・斎藤美津夫、福岡県・占部学
宮城県・植松健一、宮崎県・松下めぐる
栃木県・前川成美、山梨県・沢見京太
広島県・白石善行、東京都・大濱二郎
神奈川県・瀬口誠、大阪府・土井郁夫
福島県・湯川岳明

②お好みゲームギアソフト(5名)
北海道・木谷重夫、東京都・鶴丸克典

③「スーパーストII」タオル(3名)
岩手県・高岡龍一、京都府・池野ますみ
埼玉県・橋本和成

④渋谷ジャックTシャツ(5名)
群馬県・広瀬修、岩手県・影山健二
福岡県・保坂哲也、福岡県・豊原了治
茨城県・牛尾晃一

⑤SNK オリジナルTシャツ(3名)
兵庫県・大喜多克夫、静岡県・増永英昭
長野県・木内朱美

⑥LOUオリジナルテレカ(5名)
千葉県・佐竹保、香川県・宮井宏彦
三重県・上坂亮二、新潟県・浅沼鉄也
栃木県・笹岡浩二

表1 本誌12月号記事名

①BEメガデータランド
②BEメガドッグレース
③BEメガ読者レース
④BEメガ ニュース&インフォメーション
⑤モータルコンバットII
⑥特報 ソニック&ナックルズ
⑦特報 ぷよぷよ通
⑧新作スクランブル
⑨ストーリー オブ トア
⑩豪血寺一族
⑪エイリアンソルジャー
⑫サムライスピリッツ
⑬ぴーぷるランド
⑭遊星セガSTADIUM
⑮トレジャー ファクトリー
⑯ソニック通信
⑰エインシャントパーク
⑱「SOUND」INTERVIEW
⑲バ◎王
⑳の〜コネタイムズ
㉑ジャムおじさんの亀の甲より年の功
㉒ゲーム機進化概論
㉓マルチメディア宣言
㉔セガサターン/バーチャファイター
㉕セガサターン/クロックワーク ナイト
㉖セガサターン/TAMA
㉗セガサターン/ゲイルレーサー
㉘セガサターン/パンツァードラグーン
㉙セガサターン/「麻雀悟空」天竺
㉚セガサターン/「真説・夢見館」
㉛セガサターン/Warchat Connection
㉜AM2研EXPRESS
㉝特集 スーパー32X
㉞リーサルエンフォーサーズII
㉟大封神伝
㊱ソウルスター
㊲サンダーバーズ ARE GO! GO!
㊳BEメガ裏技リーグ
㊴BEEP!ゲームギア
㊵メガLDライブラリー
㊶Oh! NEOGEO
㊷綴じ込み付録 LUNAR ETERNAL BLUE

表2 ハードリスト

①メガドライブ(2を含む)
②メガCD(2を含む)
③メガジェット
④ワンダーメガ(M2を含む)
⑤CSD-GM1.(アイワCDラジカセ)
⑥レーザーアクティブ
⑦ゲームギア
⑧ファミコン
⑨スーパーファミコン
⑩ゲームボーイ
⑪PCエンジンシリーズ
⑫NEOGEO
⑬NEOGEOCD
⑭R・E・A・L(3DO)
⑮セガサターン
⑯スーパー32X
⑰プレイステーション
⑱PC-FX
⑲ウルトラ64(任天堂次世代機)
⑳その他

表3 メガドライブソフト

①イチダントアール
②ウルヴァリン
③NBA JAMトーナメント
④エイリアン3
⑤エイリアンソルジャー(仮)
⑥サージングオーラ
⑦STARGATE(仮)
⑧ズールのゆめぼうけん
⑨デモリションマン
⑩ドラゴンスレイヤー英雄伝説II
⑪マルチプレー・ベースボール(仮)
⑫魔導物語I
⑬ミーナinワンダーランド
⑭モンスタートラック
⑮Ristar The Shooting Star(仮)
⑯イース・マスクオブザサン(YsVI)
⑰インディ・ジョーンズ
⑱シャドウラン
⑲スーパーブランディッシュ
⑳スーパー大戦略3(仮)
㉑ダブル スイッチ
㉒プライズ ファイター
㉓AfterBuner Complete
㉔KID ON SITE(仮)
㉕CORPSE KILLER(仮)
㉖GOLF MAGAZINE PRESENTS 36 GREAT
㉗サージカルストライクCD(仮)
㉘サイバーブロール(仮)
㉙三國志IV
㉚SLAM CITY(仮)
㉛シャドー・オブ・アトランティスCD(仮)
㉜SUPREME WARRIOR(仮)
㉝ステラーアサルト(仮)
㉞メタルヘッド
㉟TEMPO(仮)
㊱V.R.Deluxe
㊲ファーレンハイトCD(仮)
㊳HOLES STARING FRED COUPLES
㊴Super Motcross(仮)
㊵MOTHER BASE(仮)

表4 セガサターンソフト

①アローン・イン・ザ・ダーク2
②囲碁(仮)
③ウイングアームズ(仮)
④A.IV.
⑤エコー・ザ・ドルフィン・サターン(仮)
⑥柿木将棋サターン(仮)
⑦グランレーサー(仮)
⑧グレイテストナイン
⑨慶応遊撃隊(仮)
⑩ゲームの達人
⑪QUO・VADIS(仮)
⑫サイドポケット(仮)
⑬三國志IV
⑭シムシティ2000
⑮上海 万里の長城
⑯新・忍伝
⑰重装機兵レイノス2(仮)
⑱SUPER301 SQ(仮)
⑲3Dアクション(仮)
⑳スーパーリアル麻雀PV
㉑スターケイド(仮)
㉒スチームギア・マッシュ
㉓THE 7TH GUEST2 11TH HOUR
㉔〜制服伝説〜プリティファイターX(仮)
㉕ゼロヨンチャンプSpecial(仮)
㉖ダービースタリオン(仮)
㉗ダイダロス
㉘ダイナミックファンタジー(仮)
㉙DD(仮)
㉚デイトナUSA
㉛トムキャトアレイ・サターン(仮)
㉜Hard Core
㉝ハイパーダービー
㉞BUG!(仮)
㉟VAN BATTLE
㊱バーチャ・ハングオン(仮)
㊲バーチャファイター2
㊳バーチャレーシングサターン(仮)
㊴パンツァードラグーン
㊵必殺パチンココレクション
㊶Virtual HYDLIDE(仮)
㊷ビクトリーゴール
㊸ピンボール アリーナ
㊹4Dボクシング(仮)
㊺ファンタジーアース(仮)
㊻VR麻雀(仮)
㊼ブルーシード
㊽ブレイジングトルネード(仮)
㊾PEBBLE BEACH GOLF LINKS
㊿本格派プロ麻雀 極(仮)
51魔法騎士(マジックナイト)レイアース
52麻雀(仮)
53麻雀ムサシ(仮)
54メタルファイター MIKU
55USドラッグチャンプ(仮)
56RAMPO
57リグロードサーガ(仮)
58ルクソー・カジノ(仮)
59RACE DRIVIN'
60THE RAY MAN

発売直前

特集1

SEGA SATURN

ファイナルカウントダウン

11月22日、いよいよセガサターンがデビュー！ 価格も44、800円に正式決定。セガの次世代ゲームシーンがスタートする！

待ちに待ったセガサターンの発売日と価格が、ついに正式に決定された。先月号にはタッチの差で間に合わなかったが、発売日は11月22日、そして最も関心がもたれていた価格は44、800円に決定。10月7日の新聞発表では当初、価格は、49、800円（税別）。ただし、来年1月31日までのキャンペーン期間中に関しては、44、800円という価格だったが、その後の発表では、1月31日以降も44、800円で発売することが決定された。

当初の49、800円以下という公約は、果たされたわけだが、3万円台を期待されていただけに4万円の壁は厚かったといったところか。ちなみにソニーのプレイステーションの価格は39、800円に決定された。

ハードの発売日、価格の決定とともに、今まで流動的だったソフトラインナップや周辺機器関連の発売日も見えてきた。本体同時発売ソフトは5本。そのうちわけは「バーチャファイター」「WanChai Connection」「TAMA」「MYST」「麻雀悟空　天竺」だ。

以上の同時発売ソフトの他、年内には、「クロックワークナイト」「真説・夢見館」「ゲイルレーサー」「RACE DRIVIN'」など6本あまりが発売される予定。また、マウスやバックアップカートリッジ、スティックなど主な周辺機器も本体同時発売が決定している。

さらに年内のうちに、大手サードパーティーのタイトル発表も予定されているなど、状況は日々刻々と変化している。まさにセガサターン発売に向けて、ファイナルカウントダウンが、始まっているのだ。

そんな状況の中、今月もセガサターンの最新情報をお届けしよう。本体同時発売ソフトを中心に年内発売ソフトの最新画面を総力特集だ。まもなくセガサターンが、我々の元にやってくる！

WELL COME TO THE NEXT LEVEL!!

PHOTO/鬼頭栄次

バーチャファイター

完成度 100%

●セガ
●11月22日発売
●8,800円
●ACT

バーチャファイター発売の最終秒読みまで、あとわずか! 今月は、完成したセガサターン版の詳しい内容と役に立つ全キャラ解説を一挙掲載するぞ!!

SEGA SATURN Virtua Fighter

発売直前徹底検証! 移植度120%の全貌に迫る!!

先月号では、ほぼ完成したセガサターン版「バーチャファイター」の最新画面を掲載したが、今月はいよいよ編集部にサンプル版がやってきた。そこで今回は、発売直前で気になる部分を徹底的にチェックしてみるぞ。AM2研の鈴木部長が"セガサターン版はアーケード版の120%の移植"と言っているプラスアルファの部分とは、はたしてどんなものなのか? 充実したオプションと新モードについて解説していくぞ。

120%の全貌① 移植度の高さ

若干キャラのポリゴン数が少なめだが、肝心の操作感や技の再現度など「バーチャファイター」の魅力の移植度はまさに完璧なデキになっている。自由な設定やフリープレーを考えると、100%以上の満足度だぞ。

120%の全貌② 口も開くぞ!

先月号で掲載した時点の画面写真では、勝ちポーズの時のキャラの口は開かなかったのだが、完成間際の段階で、テクスチャー処理で口が開くように修正された。これでまた一歩、完璧に近づいたというわけだ。

120%の全貌③ キャラ替えも可能

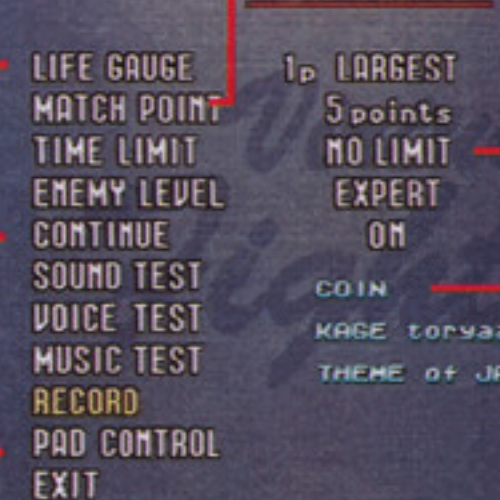
アーケード版では、コンティニューした時に、同じキャラクターを強制的に使うことになっていたが、このセガサターン版ではキャラクターを変更できるのだ。これは、ちょっとうれしい配慮だよね。

120%の全貌④ オプション設定の充実を見よ!

体力

セガサターン版では、1P、2P別々にプレイヤーの体力を5段階に設定でき、ハンディ戦も可能だ。上の写真のように、同じ技をかけてもSMALLESTとLARGESTは、こんなにダメージが違うぞ。

セット数

初期設定だと、2セットマッチになっているが、セガサターン版は1～5セットマッチまで、設定可能だ。それぞれ緊迫感も違うから、好みで設定しよう。

タイム

1セットの制限時間も、10、20、30、60秒、無制限から好きに設定可能だ。初期設定の緊迫した30秒も捨てがたいが、納得のいくまでじっくり戦うのもいいね。

ボタン配置

ボタン配置は4タイプから選択可能だ。オススメは、同時押しをボタン1つでできる"BEGINNER"配置。別売りのバーチャスティックで遊ぶなら"ARCADE"タイプにしよう。

	NORMAL	BEGINNER	ARCADE	SPECIAL
A	GUARD	GUARD	GUARD	GUARD
B	PUNCH	PUNCH	—	PUNCH
C	KICK	KICK	—	KICK
X	—	P+G	—	GUARD
Y	—	K+G	PUNCH	GUARD
Z	—	P+K+G	KICK	GUARD
R	—	—	—	GUARD
L	—	—	—	GUARD

OPTION

LIFE GAUGE	1P LARGEST 2P NORMAL
MATCH POINT	5 points
TIME LIMIT	NO LIMIT
ENEMY LEVEL	EXPERT
CONTINUE	ON
SOUND TEST	COIN
VOICE TEST	KAGE toryaaa
MUSIC TEST	THEME of JACKY
RECORD	
PAD CONTROL	
EXIT	

BGMは?

先月号で、サウンド担当の中村・光吉両氏が言ってたいたとおり、BGMは若干のアレンジが加えられている。特に違うのはキャラ選択画面のBGM。違和感のない豪華さに満足するはず。

オートセーブ機能

セガサターン版は、各キャラクターの対戦結果を自動的にセーブする機能を搭載している。もちろん記録を消去することも可能。一度デュラルを倒すと、あることが起こるぞ…(右参照)。

Check Point CDのアクセスは?

気になるCDアクセスは、基本的にキャラが変わった時に発生する。この時は右の画面が出る(最長で約3～4秒)が、実際にゲームをやってると、さほどストレスを感じないだろう。なおA+B+C+スタートで簡易リセットができるぞ。

LOADING... PLEASE WAIT

RANKING

RANK	NAME	TIME	CHARA
6TH	YU.	10'00"00	AKI
7TH	OKA	10'15"00	KAG
8TH	SOO	10'30"00	JEF
9TH	TRS	10'45"00	WOL
10TH	KIN	11'00"00	JAC

120%の全貌⑤ これがウワサの段位認定モードなのだ！

セガサターン版「バーチャファイター」には、プレイヤーのレベルを段位として評価してくれる「段位認定モード」がついている。段位は6級から1級、そして初段から8段までの全14段階あるが、このモードでプレイするためには、まず「アーケードモード（対CPU戦）」を全ステージクリアしなければならない。デュラルを倒して、初めてタイトル画面のメニューに<RANKINNG MODE>が加わるのだ。

ちなみにこのモードは、コンティニューができず、負けた時点でキミの段位が授けられる。大げさに言うと、キミはその時点で「○○3段」とか、名乗っていいわけだ。最高の8段になれるか!?

ちなみにVF2にも搭載されるぞ

この段位認定モードは、なんとアーケード版「バーチャファイター2」にも採用されている。段位決定時に考慮される技術項目はセガサターン版と同じ。キミは「VF2」で何段になれるかな？

① デュラルを倒すと…

まずデュラルを倒すことが最低条件。レベルやオプション設定を有利にしてもいいぞ。

② 段位モードが出現！

デュラルを倒せたら、メニューに<RANKINNG MODE>が出現する。うれしい一瞬だ。

③ とりあえず戦おう

勝つだけが評価対象ではない。積極的に技を出そう。コンティニューもないので注意。

④ 負ける（クリアする）

全ステージクリアするかゲームオーバーになった時点で評価が下される。さて結果は？

コンティニューなし!!

⑤ キミの実力を認定！

段位認定証　AKIRA 殿

貴殿は段位認定試合において右記の成績を収めましたので

4段

であることを認定します。

クリア面	STAGE 9
タイム	7'02"34
技術点	125 pts
総合評価	714 pts

各ステージをすばやくクリアしよう！
投げ技を決めよう！

で、結果画面がコレ。キミの段位とアドバイスが授けられるぞ。次からはこの助言を頭に入れてもう一度挑戦しよう／　8段を取れる人は、はたして日本に何人いるかな？

クリア面　段位モードの評価基準は、以下の項目からなっているが、その中で一番重要なのが、どのステージまでクリアしたかだ。もちろん全ステージクリアしたほうが評価は高いぞ。いい段位を取りたければまずは勝ち進め。

タイム　プレイ時間も評価対象になるが、これは基本的に全ステージクリアした場合の段位認定の判定に関係する。逆に言うと、全ステージクリアすれば無条件で最高段位8段がもらえるわけではないのだ。結構キビしいぞ。

技術点　これは、プレイヤーが使用するキャラクターの得意な技を規定技として、その技がいつ、どのように使われたかを評価するものなのだ。適当に技を出すのではなく、効力や状況などを十分考えて大技を出しにいこう。

総合評価　「クリア面」「タイム」「技術点」という上記の3項目のパラメータを参考にして、プレイヤーの総合的な実力を数値に置き換えたもの。もちろんどれか1つでも低いと、この総合評価の点数を下げることになるぞ。

オマケ情報　このモードにくるとカゲのマスクが取れる！

アーケード版では、時限式で取れるようになっていたカゲのマスク。セガサターン版では、段位認定モードの出現と同時に取れるようになっている。ちなみにパイの帽子もこれ以降取れるようになるぞ。

そして　戦う前に覚えよう／「バーチャファイター」基礎知識.!!

覚えよ！その① 投げの間合いとは？

相手の上段攻撃をしゃがんで避けた直後が、投げの最大のチャンスだ！

最後に、初心者がわかりにくい項目を3つのポイントにわけて解説しよう。まず投げ技についてだが、投げ技を決められる相手との距離を「投げ間合い」と呼び、ウルフ、ジェフリーは1.6メートル以内、それ以外のキャラは1.5メートル以内と決まっている。そしてその間合い内で、敵が立っていれば、ガードしていても投げは決まるのだ。しゃがんでる相手は特殊技以外では投げられないぞ。

覚えよ！その② ガードこそ基本！

防御でも攻撃でも、しゃがみガードが不可能な"中段攻撃"が重要だ。

ガードには「立ちガード」と「しゃがみガード」の2種類がある。「立ちガード」は上段と中段攻撃は防げるが下段攻撃には効果がない。逆に「しゃがみガード」は、上段と下段攻撃は防ぐが中段攻撃には当たってしまう。相手の攻撃にあわせて2つのガード方法を使い分けないといけないのだ。ガードボタンを押し続けていても立ちっぱなしやしゃがみっぱなしではダメージを受けてしまうぞ。

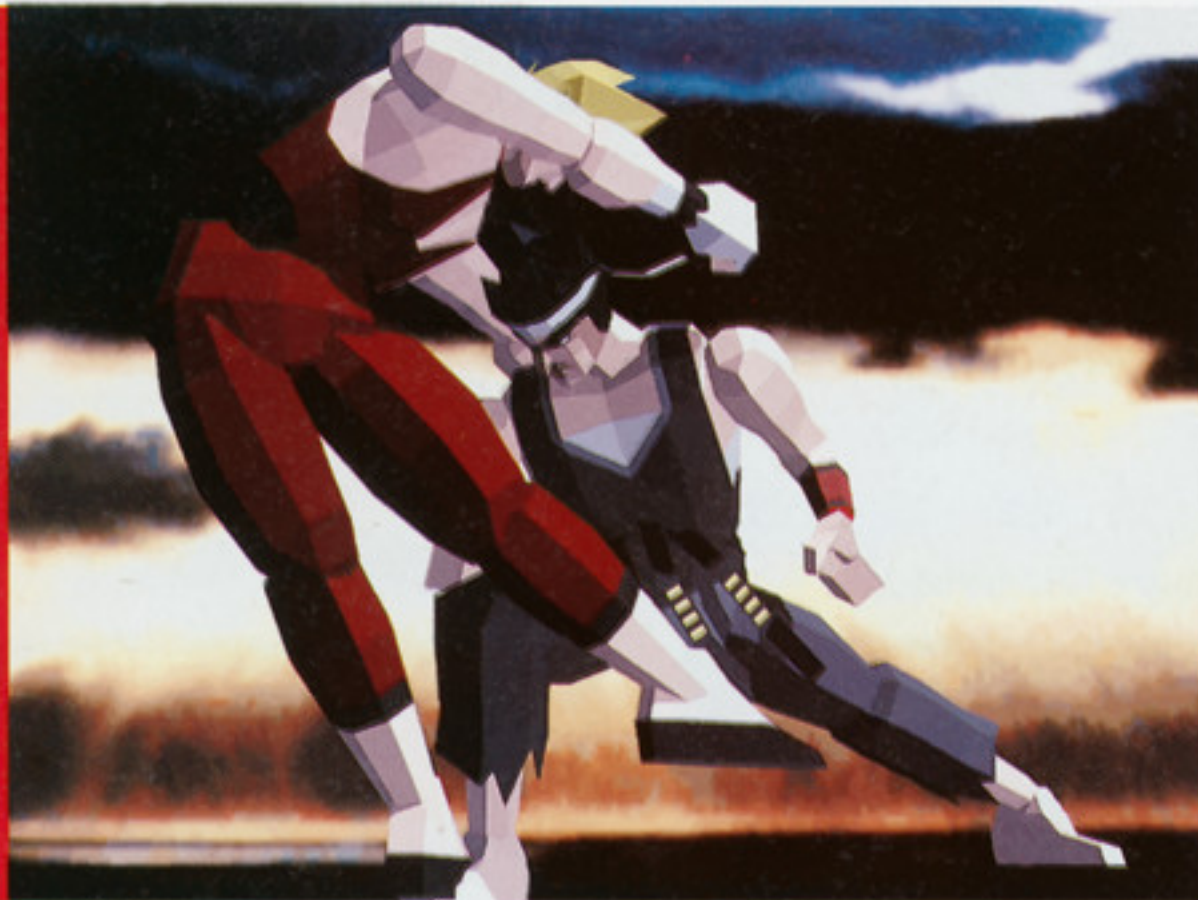
覚えよ！その③ 起き上がりの重要性

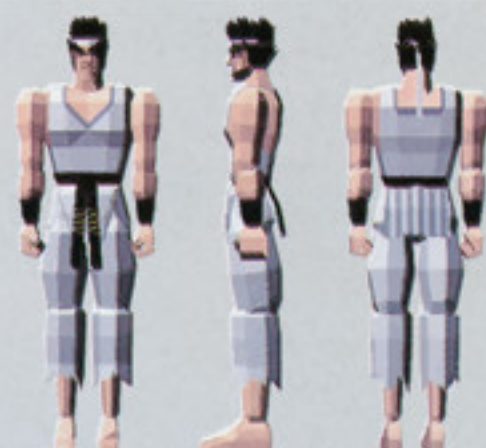
横転を始めた瞬間にキックボタンを押せば横転蹴り起き上がりになる。

起き上がり攻撃（KKK….＋レバー下で下段攻撃）や横転起き上がり（GGG……）、レバーだけのヘッドスプリングや前後転起きなど、様々な方法をマスターする必要がある。上級者になればなるほど起き上がる相手に対して様々な攻撃をしかけてくるからだ。どう起き上がるか、どう攻撃するかという、起き上がり時の読み合いが対戦の勝敗を大きく左右すると言っても過言ではない。

それでは全キャラ解説へGO!!

特集1 発売直前 セガサターン・ファイナルカウントダウン!!

結城晶 AKIRA YUKI

キャラの使いやすさ：中〜上級者向け
技の強さ：強
技の数：少

1PColor
主人公アキラは、業務用はデュラルについでポリゴン数の多いキャラだが、髪の毛の部分もよく再現されている。荒々しさを出すため黒い胴着が基本カラーだ。

2PColor
業務用のアキラと違う点は、手足の指がないことだが、その他の部分はポリゴンを抑えながらもよく似ている。特に勝ちポーズ時の動く眉は苦心作とのこと。必見だ。

相手のスキをつく、玄人好みのキャラ

一撃必殺の拳法として名高い八極拳の使い手アキラ。特に鉄山靠は、至近距離で当てると相手の体力を3分の1以上奪う大技中の大技。出すのは難しいが、とっさに出せるようになれば恐いモノなしだ。他にも連環腿、裡門頂肘、猛虎硬爬山など威力の高い技が中段攻撃になるので、しゃがみ待ちを基本にしてくる相手には脅威となるだろう。しかしアキラの技は、出した後の硬直時間が比較的長いものが多いので、うかつに出してガードされたりすると、反撃されて大ダメージを受けるのは必至。相手のスキを逃さず、大技をキメる。これがアキラ使いの第一条件だ。

ぜひ覚えたい技がコレだ！

一撃必殺の中段攻撃を狙え！

鉄山靠　てつざんこう

難易度 B　実用度 A　ダメージ 20〜80
⇦⇨⇨P+K

この体当たり技は、相手に近いほど威力が強く、投げ技の間合いでヒットさせれば、一発逆転も十分可能な大技だ。ただし硬直時間が長いので、不用意に出すのは避けよう。

八極拳を代表するアキラ最強の技。ぜひ使いこなしたい。

猛虎硬爬山　もうここうはざん

難易度 B　実用度 A　ダメージ 20〜65
⬇⇨P

しゃがみパンチで相手をガードさせてから、この技をたたき込むコンビネーションが、よく多用される。もちろん、リング際でヒットさせればリングアウトも十分狙えるぞ。

大きく踏み込んで出す様が迫力。基本技として使いまくれ。

上歩頂肘　じょうほちょうちゅう

難易度 C　実用度 A　ダメージ 20
⇨P

技が出るまでの時間が短いので、相手の技を止める効果もこの技にはある。また、この技の直後に裡門頂肘、鉄山靠を出す連続技も初心者にはオススメだ。練習して体得しよう。

地味な技だが、小技を使いこなしてこそ強くなれるのだ。

これでキメろ！こだわりFinish!!

鷂子穿林　ようしせんりん

難易度 A　実用度 C　ダメージ 50
⇦⬃P+K

コマンドが難しく、しかも投げの間合いで出さなければならないので実戦でキメるのは難しい。それだけに決まった時の喜びは最高だ。相手に与える精神的ダメージも大きいぞ。

オススメ連続技

初心者にも使える強力技!!　中段キック（⬊K）➡ 裡門頂肘（⇨⇨P）

中段キックをガードした後の相手は、つい反撃したくなるが、そこをすかさず裡門頂肘で叩くのがこれだ。裡門頂肘が⇨⇨Pという簡単なコマンドなので、初心者でも狙いやすいだろう。裡門頂肘の代わりに鉄山靠、中段キックの代わりに上歩頂肘など状況によって使い分けよう。

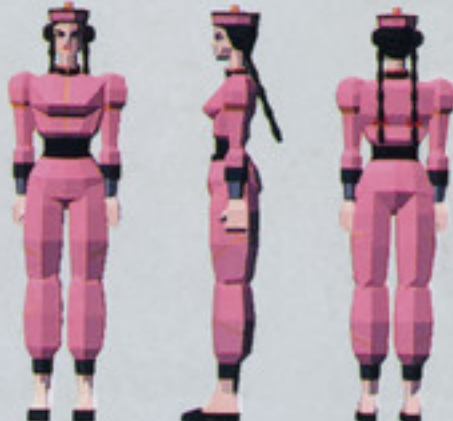
その他の主要技一覧

技　名	出し方	ダメージ	ポイント
①右端脚　みぎたんきゃく	⇨⇨K	30	しゃがんでいる相手を蹴り上げる強力な技。出した後の硬直時間が長いので注意しよう
②連環腿　れんかんたい	⇨⇨KK	計60	右端脚の後さらに蹴り上げるのがこの技。ダイナミックでヒットすると気持ちいい。
③独歩頂膝　どっぽちょうしつ	(投げ間合いで)⇨⇨K+G(Gのみ離す)	30	いわゆるヒザ蹴りだが、コマンドが非常に特殊なので、実戦で見ることも少ない。
④槍下炮　そうかほう	⬁P(相手がダウン時)	15	倒れている相手に対しての攻撃。タイミングよく出せば連続で打ち込むこともできる。
⑤倒身搜腿　とうしんていたい	(投げ間合いで)⇦P	50	相手を足下に倒す投げ技の一種。威力も強く、槍下炮への連係も非常に有効だ。
⑥心意把　しんいは	(投げ間合いで)⬀⇨P	50	ダウン攻撃を相手がかわした後が一番の狙いどころ。難しい技だが積極的に狙おう。

ややもすると、単調な戦い方をしてしまいがちなアキラだが、上級者になるほど多彩な技で攻撃できるのがアキラの魅力だ。ひたすら練習あるのみ。

【技の見方】P…パンチ／K…キック／G…ガード／➡…レバーを入れる／⇨…レバーを短く入れる／+…同時押し（※コマンドはすべてキャラが右向きの時のものです）　※ダメージの数値は単体の最強の技を100とした数値です。なお、技の「難易度」は難しいほうからA、B、Cの3段階、実用度も高いほうからA、B、Cとしています。

パイ・チェン
PAI CHAN

キャラの使いやすさ	技の強さ	技の数
初～上級者向け	普	普

1PColor
8人のキャラの中で、一番移植スタッフが苦労したというのがパイ。とにかく帽子、おさげ、服の模様など飾り物が多いので、テクスチャーで苦労したそうだぞ。

2PColor
ピンクが目立つ2Pカラーのパイ。基本的に1Pキャラとデザインに大差はないが、よーく見ると業務用とは色が若干変えてあるとか。ポリゴン数もよく出てるぞ。

スピードと手数で攻め込め！

8人のファイターの中で一番年下のパイは燕青拳（えんせいけん）の使い手だ。体が身軽なので、初心者でも使いやすいが、反面、相手の攻撃で吹っ飛びやすいという弱点もある。しかし技のキレ、スピードは一線級と言って間違いない。パンチ連打からのコンビネーションと、パイ独特の受け流し投げの燕旋擺柳（えんせんはいりゅう）や螺旋按掌（らせんあんしょう）、そして天地頭落、倒身陰掌といった投げ技をうまく絡（から）ませれば、相手にとってかなりの脅威となろう。使う際には、持ち前のスピードを生かした緩急ある戦い方を目指したい。打撃技、投げ技ともにバランスが良く、最も初心者に適しているキャラと言えよう。

ぜひ覚えたい技がコレだ！

多彩な投げ技で大ダメージ

天地頭落　てんちとうらく

難易度	実用度	ダメージ
B	A	60

（投げ間合いで）⇨⇩P

相手の頭を抱え込んでそのまま引き倒す豪快な投げ技だ。リング際に追いつめられた時にこの技を決めると、相手を逆にリングアウトさせることもできる、一発逆転技でもある。

相手にとってはまさに天地がひっくり返ったような衝撃が。

旋風燕陣　せんぷうせんじん

難易度	実用度	ダメージ
B	B	60

（投げ間合いで）⇦⇨P

全体重をかけて倒れ込み、相手にダメージを与える技がこれだ。ただし、この技をかける際は、相手後方に大きく倒れ込むので、リングサイドで使うと自滅する危険性もある。

ダウン攻撃を避けられた時などに積極的に使いたい技だ。

倒身陰掌　とうしんいんしょう

難易度	実用度	ダメージ
C	A	計65

（投げ間合いで）⇨⇨P+K

⇨⇨というコマンドは、入れている間にも前進するので、実際より広い間合いでも技をかけることができ、実用性も高い。与える合計ダメージも多いが、連係はやや難しいかも。

すぐに起きあがってしまうので、雷陰掌打は狙いづらい。

これでキメろ！こだわりFinish!!

燕旋擺柳　えんせんはいりゅう

難易度	実用度	ダメージ
B	B	30

（投げ間合いで）⇦P

相手の上段パンチやキック（※キックの時は“螺旋按掌”と技名は変わる）を受け流して倒すパイ独特の技がコレ。相手の下段攻撃は投げられないので、攻撃を読む力も必要だ。

オススメ連続技

初心者にも使える強力技!!
連環背転脚（PPP⬂K）➡腿登裏旋脚（しゃがみから立ちつつK）

連環背転脚は、ガードされても間合いが開くという利点がある。ガードした相手が近づいてきたところに、腿登裏旋脚（たいとうりせんきゃく）をカウンターで当てるのだ。ただし、相手が上級者だと、パンチからキックの間のスキに投げられたり、中段キックを当てられたりしてしまう。連発は禁物（きんもつ）だ。

その他の主要技一覧

技名	出し方	ダメージ	ポイント
①旋風牙　せんぷうが	K+G	20～40	パイの基本的な回し蹴り。間合いが広いほど威力も強いが、スキも大きいので要注意。
②燕旋蹴　えんせんしゅう	⬇K+G	20～30	旋風牙の下段攻撃。上段に比べ威力はやや少なめだが、初心者相手には効果絶大？
③背転腿　はいてんたい	⬂K	40	威力はあるが、技が出るまでが遅いので、使い勝手がイマイチ。対空技用に使いたい。
④雷陰掌打　らいいんしょうだ	（相手がダウン時）⇧P	10	アキラの槍下炮と同じく連続で当てられる。焦らず1発1発出せば、連続して出せるぞ。
⑤連拳腿　れんけんたい	PK	計38	テンポよくPKと順に押すのがコツ。連発すると、投げられやすいので注意しよう。

パイは中段攻撃の技が少ないために、相手にしゃがまれて待たれるとツライ。近距離でしゃがみ待ちされた時は大ジャンプキック（レバー上方向+K）を使おう。中段攻撃の少ないパイにとっては有効な攻撃方法だ。クイックフォワード（⇨⇨）から出すなど、とっさに出せるように練習することだ。

【技の見方】P…パンチ／K…キック／G…ガード／➡…レバーを入れる／⇨…レバーを短く入れる／+…同時押し（※コマンドはすべてキャラが右向きの時のものです）　※ダメージの数値は単体の最強の技を100とした数値です。なお、技の「難易度」は難しいほうからA、B、Cの3段階、実用度も高いほうからA、B、Cとしています。

ラウ・チェン

LAU CHAN

キャラの使いやすさ：初～上級者向け
技の強さ：強
技の数：普

1PColor

開発当初から、デザイン的により作り込まれていたラウ。基本的に髪のおさげや服の模様が多いので、やはりポリゴン数は多い。憎らしさもよくできているぞ？

2PColor

2Pカラーのラウは、ご覧の通り、柿色の服になる。スタッフ曰く正面だけでなく、背中の肩胛骨の凹凸の再現度も見てほしいとのこと。前も後ろもそっくりだ。

走り出したら止まらない突進技

中華の料理人であり虎燕拳の達人。そしてパイの父親といった、複雑な背景を持つラウ。技のバリエーションはそれほど多くはないが、なんといっても、たたみかけるようなその連続技は、大きな魅力だ。パンチ連打からのコンビネーションや、烈火虎尖脚からの怒濤の6段攻撃など、相手をKOするか、リング外まで押し出すまで止まらない勢いが素晴らしい。『機関車ラウ』と呼ばれる所以もそこにあるのだ。また、カウンターを当てて相手を宙に浮かせた後のお手玉ラッシュは、相手にとって大きな屈辱となるはず。相手にするには、最も イヤな1人がラウなのだ。

ぜひ覚えたい技がコレだ!

パンチ連打で相手のガードを崩せ!!

斜上掌 しゃじょうしょう

難易度	C	実用度	A	ダメージ	20

⬊P

上段ガードを強引に崩すことができる、ラウらしい技の1つ。すかさずパンチを連続でたたき込めば連続技が完成する。ただし、リーチが短いので空振りだけは注意しよう。

これを確実に入れてくる相手は熟練者とみていいだろう。

斜下掌 しゃかしょう

難易度	C	実用度	B	ダメージ	20

⇧P

しゃがんでいる相手を強引に立ち上がらせることができる。カウンターで当てれば、相手は宙に浮き上がるので、その後はパンチ連打や中段キックでお手玉状態に持っていこう。

『機関車ラウ』にとっては警笛のような意味を持つ技だ。

虎脚背転 こきゃくはいてん

難易度	C	実用度	B	ダメージ	40

⇙K

いわゆるバク転キックのこと。パイの背転腿と同じく、一度手を突いてからの攻撃なので、技が出るまでに時間がかかる。それだけに、フェイント技としての使い道があるのだ。

単発でこれをくらうと、精神的なダメージも大きいかも。

これでキメろ!こだわりFinish!!

連環背転脚 れんかんはいてんきゃく

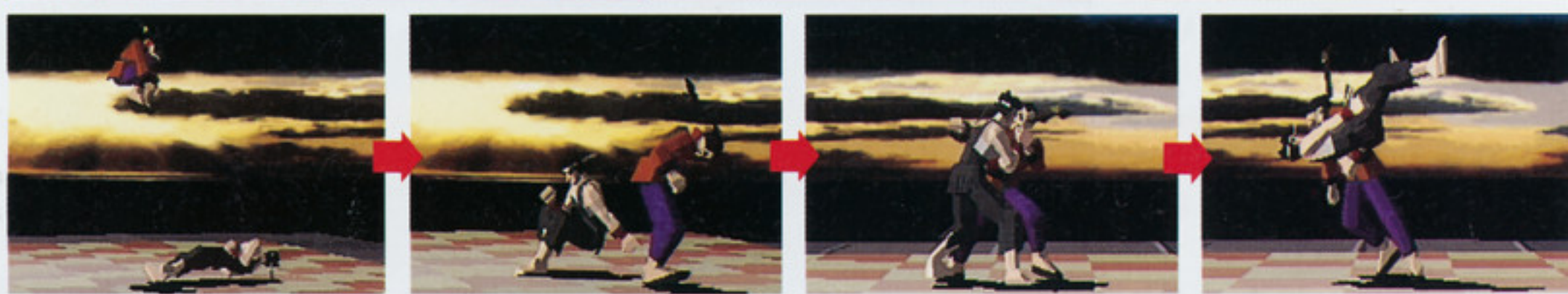
難易度	B	実用度	A	ダメージ	計70

PPP⇙K

押しまくる攻撃の間に、この一度引くような技を絡ませるとより効果的。だがパンチからキックまでの間にスキがあり、投げられることもあるので、連続で使うことは避けよう。

オススメ連続技

初心者にも使える強力技!! ダウン攻撃(⬆P) ➡ 転身巴咽掌(⇦⇨P)

ラウのダウン攻撃は立ったままの姿勢なので、避けられた後の攻撃がしやすい。中でも転進巴咽掌は威力絶大の投げ技である。避けられたらすかさずコマンドを入力しよう。決まれば、さらにダウン攻撃を確実に入れることができる。この一連の攻撃でほとんどKO間違いなしだ。

その他の主要技一覧

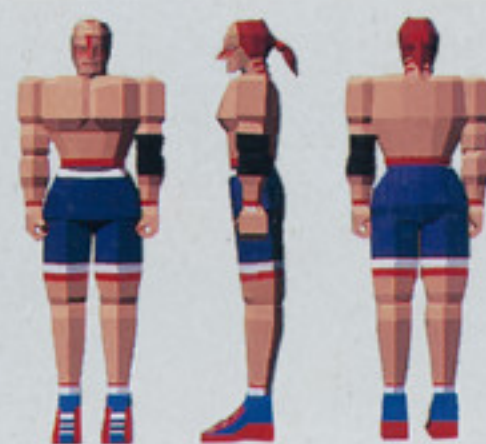
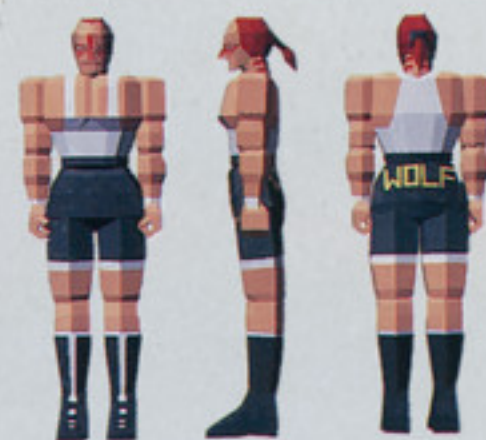
技名	出し方	ダメージ	ポイント
①旋風牙 せんぷうが	K+G	20～45	パイと同じ技だが、威力はラウのほうが少し高いのに注目。燕旋蹴とまぜて使おう。
②燕旋蹴 えんせんしゅう	⬇K+G	20～35	押しまくると見せかけて単発で出してみるなど、フェイント技として使うのも有効だ。
③肘撃 ちゅうげき	⇨+P	20	カウンターで当てれば相手はダウンするので、連続技のアプローチとして使おう。
④烈火虎尖脚 れっかこせんきゃく	⇙+K	18	当てるのは難しいが、ヒット後パンチ連打で最大6段という連続技につなげられる。
⑤柳車旋転 りゅうしゃせんてん	(投げ間合いで)⇦+P	60	相手のスキをつきクイックフォワード(⇨⇨)から一気に投げてしまうことができる。

ラウの突進系連続技も、当然のことながら技の切れ目には硬直時間というスキが生じる。しかし初心者にとってそのスキを見極めるのは至難の技だ。そのため防戦一方で場外へ押し出される、というパターンにはまってしまう。しゃがみパンチで突進を止めることもできるので、そのスキを突け。

【技の見方】P…パンチ/K…キック/G…ガード/➡…レバーを入れる/⇨…レバーを短く入れる/+…同時押し(※コマンドはすべてキャラが右向きの時のものです) ※ダメージの数値は単体の最強の技を100とした数値です。なお、技の「難易度」は難しいほうからA、B、Cの3段階、実用度も高いほうからA、B、Cとしています。

ウルフ・ホークフィールド

WOLF HAWKFIELD

キャラの使いやすさ	技の強さ	技の数
初~上級者向け	強	少

1PColor

ウルフ自体は作るのにそれほど苦労はしなかったらしいが、発達した大胸筋の感じを再現するのには、かなり苦労したとのこと。迫力感もよく出ているぞ。

2PColor

少ないポリゴン数の中での再現が難しかったという2P用のバックにある「WOLF」の文字。とにかく苦労したとのことなので、ぜひ一度は2Pを見よう。

投げ技のタイミングが勝負だ!!

無敗のプロレスラー・ウルフが得意とするのはブレーンバスター(P+G)やジャイアントスイングなどの投げ技、そしてアックスラリアットといったリングで鍛えた瞬発力を生かした技だ。その丸太のような腕に一度捉えられたら逃げることは不可能と言っていいだろう。ウルフは、近距離では投げ技、中距離では打撃技、長距離からは突進技と、敵にすると一瞬も気の抜けない相手なのだ。逆を言えば、ウルフを使う時には、長距離からクイックフォワード(⇨⇨)で接近して投げ、近距離からステップバック(⇦⇦)するなどのテクニックが上級者への道となるのだ。

ぜひ覚えたい技がコレだ!

長・近距離攻撃を使いわけろ!!

ソニックアッパー

難易度	C	実用度	A	ダメージ	20

⇘+P

しゃがみガードしている相手にダメージを与える有効な中段攻撃だ。相手が立ってガードしている場合には、まれにボディスラムになる。空振りさえ注意すればかなり使えるぞ。

パンチ3連打の1、2、アッパーと絡ませて使うと効果的。

アックスラリアット

難易度	C	実用度	B	ダメージ	40

⇨⇨+P

太い腕で相手の首をかけ倒すウルフならではの技。これは立ちガードしていても強引に倒してしまう特殊な攻撃なのだ。相手がしゃがんで避けると位置が替わるので注意しよう。

決まれば爽快だがリング際で避けられて自滅しないように。

ショルダーアタック

難易度	B	実用度	B	ダメージ	20~70

⇦⇨P

近距離で当てるほど破壊力が高くなる。ただし、ガードされた時の硬直時間が長いことと、しゃがまれると相手の背中の上を転がって位置が逆転してしまうので乱発は禁物。

相手を吹っ飛ばしてリングアウトさせるのもいいテだ。

これでキメろ!こだわりFinish!!

ジャイアントスイング

難易度	A	実用度	A	ダメージ	100

(投げ間合いで)⇦⇙⇩⇘⇨P

場所によっては場外まで相手を投げ飛ばせる豪快な技だ。実戦で出すのは難しいが、上級者になると、パンチからのジャイアントスイングという強烈な連続技も使ってくるのだ。

オススメ連続技

上級者なら使いたい強力技!!

バーティカルアッパー(⇘P) ➡ スプラッシュマウンテン(⇘➘P+K)

バーティカルアッパーはしゃがんでいる相手を強引に立ち上がらせる技。また出した後の硬直時間も短いので、スプラッシュマウンテンのような複雑なコマンドの技を続いて決めることができるのだ。バーティカルアッパーが出にくい人は、その前にしゃがみパンチを出すといいぞ。

その他の主要技一覧

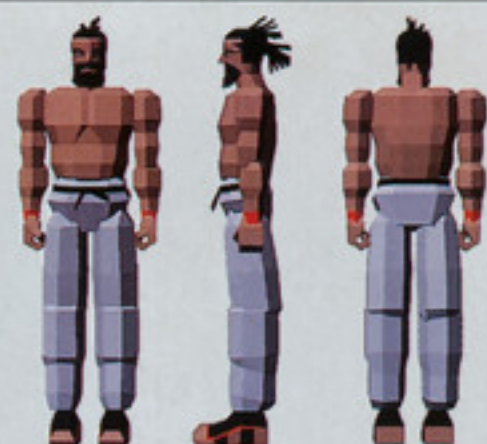
技名	出し方	ダメージ	ポイント
①ニー・ブラスト	⇨+K	30	このヒザ蹴りは近距離の打撃技では最強だ。カウンターで当てて相手が高く浮き上がったらショルダーアタックを狙っていこう。
②ボディスラム	(投げ間合いで)⇨+P	50	相手を足元に倒すのでダウン攻撃しやすいが、戦い慣れている相手だとダウン攻撃を決めるのは難しい。起きあがりを狙おう。
③ダブルアームスープレックス	(しゃがんだ相手に)⇙+P+K+G	60	しゃがんだ相手を投げる特殊技。クイックフォワード(⇨⇨)から出せれば、しゃがみ攻撃する相手をバンバン投げられるぞ。

スプラッシュマウンテンやジャイアントスイングをいかに決めるかが、ウルフを使う時の醍醐味。対CPU戦のパターン化された動きなら、上段攻撃をしゃがんで交わして決めることもできるが、人間相手では難しい。上級者が使う、パンチからのジャイアントはぜひとも覚えたいところだ。

【技の見方】P…パンチ/K…キック/G…ガード/➡…レバーを入れる/⇨…レバーを短く入れる/+…同時押し(※コマンドはすべてキャラが右向きの時のものです) ※ダメージの数値は単体の最強の技を100とした数値です。なお、技の「難易度」は難しいほうからA、B、Cの3段階、実用度も高いほうからA、B、Cとしています。

ジェフリー・マクワイルド

JEFFRY McWILD

キャラの使いやすさ：中～上級者向け
技の強さ：強
技の数：普

1P Color
開発初期からスタッフに見てほしいと言われていたのが、ジェフェリーのシューティングレガースだ。足の裏もキッチリ再現されているので、よーく見てみよう。

2P Color
いかにも漁師のカッコをしている2Pカラーのジェフエリー。セガサターン版で苦労しているのは、贅沢に使われているザンバラ頭の髪とか。ヒゲもいい感じだ。

投げ技を最も多く持つキャラ

原始的だが格闘技の原点とも言えるパンクラチオンを、我流で発展させたジェフリー。その怪力を最大限に生かした投げ技、つかみ技、そして打撃技は、8人の戦士で最高の破壊力を誇っている。投げ技を多く持っているので、自然と接近戦が得意となるが、巨体から繰り出すリーチの長いアッパーやエルボーもまた、脅威となるだろう。スピードが遅いので、初心者はサラやパイなどに攻め込まれるとツライが、じっくりガードし、攻撃直後のスキを見極め投げ技を決めれば一発逆転も十分狙える。しゃがんだ相手に対する投げ技が豊富なのも、ジェフリーの特徴だ。

ぜひ覚えたい技がコレだ！

しゃがんだ相手につかみかかれ!!

パワースラム

難易度 C　実用度 A　ダメージ 50

（投げ間合いで）⇨P

ウルフのボディスラムと同じ簡単コマンドの投げ技だが、自分も一緒に倒れてしまうので、ダウン攻撃が決まりにくい。パンチを出そうとした時、偶然出てしまう技でもある。

間合いが近ければ⇦Pでも技が出る。偶然出る場合が多い。

マシンガンニーリフト

難易度 A　実用度 C　ダメージ 計30

（投げ間合いのしゃがんだ相手に）⇩⇨K

コマンドは難しいが、相手が近くでしゃがんで躊躇しているような時に積極的に使おう。めったに使えない技だけに、相手に与える精神的ダメージは大きい。見た目も派手だぞ。

実戦で使えなくても、対戦モードで一度は試しに出そう。

パワーボム

難易度 A　実用度 A　ダメージ 80

（投げ間合いのしゃがんだ相手に）⇖+P+K+G

しゃがんでいる相手を投げる技の中では最大級の破壊力を誇る。クイックフォワード（⇨⇨）からこのコマンドを入れられるようになれば、ジェフリーの強さが格段に上がるぞ。

これを自在に使いこなせるようになれば、もう上級者だ。

これでキメろ！こだわりFinish!!

アイアンクロー

難易度 A　実用度 B　ダメージ 50(or30)

（投げ間合いのしゃがんだ相手に）⬇+P

しゃがんだ相手に対する投げ技。威力は高くないが、一度決めれば相手はうかつにしゃがむことができなくなり、のちの展開を有利にできる。心理戦で威力を発揮する技なのだ。

オススメ連続技

上級者なら使いたい強力技!! トーキック（⇩K）➡スプラッシュマウンテン（⇩⇘⇨P+K+G）

ウルフが持つスプラッシュマウンテンと同じだが、ジェフリーは別コマンドでも同じ技が出せる。これは、トーキックが当たった直後にコマンド入力すれば、間合いに関係なく吸い込むように技をかけてしまう優れモノなのだ。相手にとってトーキックの間合いが魔の距離となる。

その他の主要技一覧

技名	出し方	ダメージ	ポイント
①スマッシュアッパー	⬉P	20	ウルフと同じようにこの技からスプラッシュマウンテンという連続技につなげられる。
②ダブル・アッパー	⇖+PP	計40	スマッシュ同様、相手のしゃがみガードを崩せる。この技だけでも結構押せるぞ。
③トーキック・ハンマー	⇩+KP	計54	トーキックを空振りしても、リーチの長いハンマーがフェイント気味に当たる技だ。
④エルボー・ハンマー	⇨⇦P	計42	技が出るまでに時間がかかるので使いどころは少ない。ダッシュエルボーとの併用を。
⑤エルボーアッパー	⇨⇨+PP	計40	パンチ1回だとダッシュエルボーに。初心者は、これを連発されるだけでもツライ。
⑥ニーアタック	⇨+K	30	ジェフリーの持ち技の中で、技が出るまでの時間が短い部類に入る。返し技に使おう。

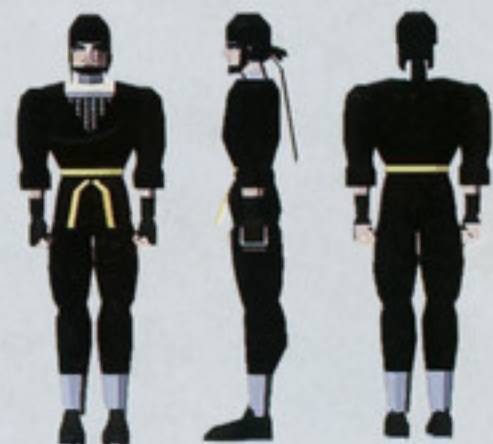
最高9種類の投げ技を持つジェフリー。バックブリーカー（背後からP+G）は別にして、すべての投げ技を実戦で使えるようにしたいものだ。

【技の見方】P…パンチ／K…キック／G…ガード／➡…レバーを入れる／⇨…レバーを短く入れる／+…同時押し（※コマンドはすべてキャラが右向きの時のものです） ※ダメージの数値は単体の最強の技を100とした数値です。なお、技の「難易度」は難しいほうからA、B、Cの3段階、実用度も高いほうからA、B、Cとしています。

影丸

キャラの使いやすさ 中〜上級者向け
技の強さ 普
技の数 普

KAGE-MARU

1PColor

セガサターン版のカゲは、業務用に一番近いキャラの一人だろう。特につま先の先が2つに割れてて、足袋らしくなっているのは注目に値するぞ。声もバッチリ。

2PColor

2Pカラーの影丸は、額の文字が「甲」から「風」になっているが、セガサターン版でもそれは再現されている。マスク取れの影丸の素顔もかなり苦労したそうだぞ。

投げ技のシブさは天下一品！

葉隠流柔術という名の殺人武術を会得した謎の男。その素性を知る者は少ない。スピードの速さと、相手を欺くような回転系の体捌き、柔道にも似た投げ技で、相手を攪乱する。それが影丸のスタイルだ。流影脚、回転地擂り脚、雷龍飛翔脚など、遠距離からの攻撃は、初心者にとっては大いに脅威だが、近距離で相手がしゃがんだ状況では使える技が限られてくるという弱点も持っている。クイックフォワード（⇨⇨）、ステップバック（⇦⇦）を小刻みに使い、相手の間合いで戦わないこと。これが、影丸使いとして上達するための必須条件なのである。

ぜひ覚えたい技がコレだ！

前後へ動き、相手を攪乱しろ!!

肘打ち ひじうち

難易度	C	実用度	A	ダメージ	20

⇨P

カゲの数少ない中段攻撃で、最も使える技。しかしリーチが短いので、空振りをした場合には確実に反撃をくらう。カウンターで当てれば宙に浮くので、追い打ち攻撃を狙おう。

相手が近くでしゃがんだらすかさず出せるようにしよう。

回転地擂り脚 かいてんぢずりきゃく

難易度	A	実用度	B	ダメージ	35

⇦⇙⇩⇘⇨K

キックボタンを押さなければ単なる前転になる。またコマンドを逆から⇨⇘⇩⇙⇦Kと入力すると後転地擂り脚になる。相手を攪乱するフェイント技程度に考えておこう。

初心者には有効だが、上級者には偶然を期待するしかない？

弧円落 こえんらく

難易度	A	実用度	A	ダメージ	40

（投げ間合いで）⇦+P

相手を上空高く放り投げる技。相手が落ちてくる時に、パンチ連打からのコンビネーションや流影脚、雷龍飛翔脚などの追い打ち攻撃を入れたい。一気にリングアウトを狙え。

この技で相手を倒すと、リプレイ画面がカッコいいのだ。

これでキメろ！こだわりFinish!!

影霞 かげかすみ

難易度	A	実用度	C	ダメージ	50

（投げ間合いで）⇦⇨P

コマンド入力が必要だが、威力は通常投げである太刀（P+G）よりも低い。しかしこのシブくてカッコいい投げ技をリプレイで見たいがためについつい狙ってしまうのだ？

オススメ連続技

初心者にも使える強力技!! 旋蹴り（⬇K+G）➡流影脚（⇨⇨K）

旋蹴りを当てれば相手は宙に浮きダウンする。ダウンした瞬間を狙い、すかさず流影脚で追い打ち攻撃をしよう。このコンビネーションは、タイミングさえ合えば肘打ちや起きあがりキックなどからでも、成功する。相手が浮いたらすぐに流影脚を出せるように練習しよう。

その他の主要技一覧

技名	出し方	ダメージ	ポイント
①水車蹴り すいしゃげり	⇘+K	50	威力はあるが、打点が高く滞空時間も長いので、ガードされると反撃を喰いやすいぞ。
②落葉旋風弾 らくようせんぷうだん	⬈K	30	カゲの跳躍力を利用した遠距離空中攻撃。ただし実戦中に狙って当てるのは難しい。
③浮身膝蹴り ふしんひざげり	⬇⇨K	40	ヒザ蹴りだが、飛び上がりながら攻撃するためリーチが少し短い。出す時は慎重に。
④旋風蹴り せんぷうげり	⇦⇦K	40	水車蹴りと違い、打点が低いので反撃の危険も低くなる。水車蹴りと使い分けよう。
⑤刀霞 かたながすみ	(投げ間合いで)P+K+G	50	ダウン攻撃を避けられた時にコマンド入力すれば、そのまま投げてくれることもある。
⑥雷龍飛翔脚 らいりゅうひしょうきゃく	⇨⇨P+K+G	40	立ちガードを崩してダメージを与えられる。リングアウトも狙えるが自爆も恐い。

中段キックは戻りが遅いため簡単に反撃されてしまう。前後に動き相手の間合いをはずしながら戦い、追い打ちをいつでも出せるように練習しよう。

【技の見方】P…パンチ／K…キック／G…ガード／➡…レバーを入れる／⇨…レバーを短く入れる／+…同時押し（※コマンドはすべてキャラが右向きの時のものです） ※ダメージの数値は単体の最強の技を100とした数値です。なお、技の「難易度」は難しいほうからA、B、Cの3段階、実用度も高いほうからA、B、Cとしています。

サラ・ブライアント

キャラの使いやすさ：初～上級者向け
技の強さ：強
技の数：多

SARAH BRYANT

1P Color

少ないポリゴン数では、女性らしい体形を再現するのは難しかったそうだが、全体的によく似ているサラ。中でも前髪のデザインは、だいぶ苦労してるそうだ。

2P Color

1Pキャラとはだいぶ感じの違う2Pサラ。ズボンの切れ目や、まぶしい姿は業務用と同じだ。ただし、ブラのデザインはやや変えてあるとか。わかるかな?

流麗な足が繰り出す技の数々

サラは截拳道を学ぶ、ごく普通の20歳の大学生。しかし兄・ジャッキーのカーレース中の事故に不審を抱き、調査を始めた途端、謎の組織に拉致・洗脳され、殺人マシーンにされてしまったのだ。截拳道は、ブルース・リーが中国武術を独自に改良・研究し、より実践的な拳法として発達させたものである。それを操るサラは、その長い足を利用した蹴り技主体の攻撃を得意としている。中でも中段の連続攻撃であるダブルジョイントパッド、リーチの長い下段攻撃のレッグスライサーなどは脅威だ。敵としても、その美しい動きは残像となって脳裏に焼きつくだろう。

ぜひ覚えたい技がコレだ!

中段攻撃主体の連続技で攻めろ!

パンチサイドキック

難易度	B	実用度	A	ダメージ	計38

P⇩(+)K

上段の連続2段攻撃。わざとはじめのパンチを空振りして、次のリーチの長いサイドキックをカウンターで当てるといった戦法にも使える。フェイント技として優れた技なのだ。

パンチ連打との併用で、効力は2倍3倍に跳ね上がるのだ。

トーキックサイド

難易度	B	実用度	A	ダメージ	計54

⇩KK

パンチサイドキックと同じ戦法に使用できる。2発目のサイドキックは出す時に大きく踏み込むので、相手の距離感を惑わす効果もある。単発のトーキックとの併用が効果的。

1発目がカウンターで決まると2発目は空中で当たるのだ。

ダッシュニー

難易度	C	実用度	A	ダメージ	計30

⇨⇨(+)K

中距離で向かい合った時、相手が油断したところを一気に飛び込んでヒットさせよう。またリング際で相手を押し出すのにも使える。ただしガードされると反撃は必至だ。要注意。

相手の起き上がりに重ねるのも簡単で威力ある使用方法だ。

これでキメろ!こだわりFinish!!

サマーソルトキック

難易度	B	実用度	B	ダメージ	計50

⇩+K

パイや影丸のものと比べて使い勝手はいいが、やはりガードされると手痛い反撃を食らう。だがサラの技の中でも最も美しい技なので、フィニッシュは、やはりこれで決めたい。

オススメ連続技

ダブルジョイントパッドが入れば、ダウン攻撃はほぼ確実に決めることができる。また、リング際でミラージュキックを当てれば、リングアウトも狙える。ミラージュキックの代わりに、もう1度ダブルジョイントパッドやジャックナイフキックを入れるのもいいだろう。

上級者なら使いたい強力技!! ダブルジョイントパッド(➡PK)➡ミラージュキック(⬊KKK)

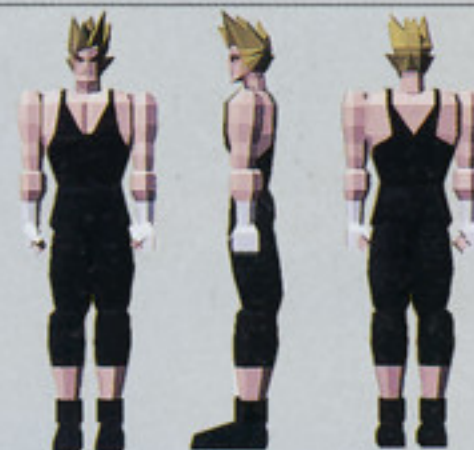
その他の主要技一覧

技名	出し方	ダメージ	ポイント
①ライジングエルボー	⇨+P	12	これとダブルジョイントパッドを絡ませて使うだけで、初心者には脅威となるぞ。
②パンチ・ハイキック	PK	計38	これの直後にダブルジョイントパッドを出す、というのがサラ使いの常套手段だ。
③ハイキック・ストレート	KP	計38	キック直後の硬直時間に反撃しようとする相手に、パンチを当てることができるぞ。
④ジャックナイフキック	⇱+K	30	リーチも長く使い勝手がいい。だが、モーションも大きいのでガード後の反撃に注意。
⑤ネックブリーカードロップ	(投げ間合いで)⇨⇨P	50	⇨⇨というコマンドは、実際よりも間合いが広く感じる。使いやすい投げ技の1つだ。
⑥ダブルステップニー	⇨K⇱K	計70	1発目の硬直時間に投げてくるような相手に、2発目のニーを当てられるぞ。強力だ。

技のスピード、中段攻撃の充実度と、初心者でも有利に戦えるキャラクターである。プレイヤー次第で最強に近いキャラにも化ける。練習あるのみ。

【技の見方】P…パンチ/K…キック/G…ガード/➡…レバーを入れる/⇨…レバーを短く入れる/+…同時押し(※コマンドはすべてキャラが右向きの時のものです) ※ダメージの数値は単体の最強の技を100とした数値です。なお、技の「難易度」は難しいほうからA、B、Cの3段階、実用度も高いほうからA、B、Cとしています。

ジャッキー・ブライアント JACKY BRYANT

キャラの使いやすさ	技の強さ	技の数
初〜上級者向け	強	多

1P Color
ポリゴンのほうは、かなりの自信作とスタッフが言うセガサターン版のジャッキー。見た目では、ほとんど業務用と変わらない感じだ。アップにも耐えるぞ。

2P Color
2Pキャラは黒服のジャッキー。ポリゴン数を食うあの髪型は、ほとんど業務用と同じとのこと。苦労したという勝ちポーズの顔の表情もじっくり見てくれ。

"最強"の名をほしいままにした男

サラの兄でありカーレーサーでもあるジャッキー。何者かに洗脳されたサラを助けるために戦うことを決意する。ジャッキーも截拳道を幼い頃から学んでいたが、彼の場合は両足の攻撃をバランスよく絡ませ、バックナックルやロースピンキックなど、フェイント系の技を上中下段に打ち分ける戦法を得意とする。フェイント系の連続技と、長いリーチと強力なダッシュハンマーキックをおりまぜて使うジャッキーは、まさに最強と言っていいだろう。プレイヤーの工夫次第でどんどん強くなるジャッキーは、初心者から上級者まで通用するキャラなのだ。

ぜひ覚えたい技がコレだ！

上中下段に打ち分けるコンビネーション！

スピニング・ロースピンキック

難易度	実用度	ダメージ
B	B	20〜30

⇦(+)P⇩(+)K

上段から下段へと攻撃を変化させる連続技。しゃがみガードすれば大丈夫なのだが、いきなり出されると、つい防御方法を忘れてしまうのだ。他の技とまぜて使うとより効果的だ。

フェイント系で上下段を打ち分けるジャッキーらしい技だ。

エルボー・スピンキック

難易度	実用度	ダメージ
C	A	計50

⇨(+)PK

技のスピードが速く、ガードされても相手を後方に押しやって、間合いを広げてくれるので反撃される危険が少ない。相手が目の前でしゃがんだら、積極的に出していこう。

この技とダッシュハンマーキックだけで戦う人も。強いぞ。

コンボ・エルボー・スピンキック

難易度	実用度	ダメージ
B	B	計66

PP⇨PK

もうひとつのコマンド入力方法で、レバーを進行方向に入れたままのPPPKがある。3発目のパンチが中段攻撃になるので、攻め込むとしゃがむクセのある相手には有効だ。

初心者相手ならこの連続技だけで勝つことも可能なのだ。

これでキメろ！こだわりFinish!!

ダッシュハンマーキック

難易度	実用度	ダメージ
C	A	30

⇨⇨(+)K

モーションはサラのジャックナイフキックと同じだが、入力が⇨⇨なので、相手としては間合いの外からキックが飛んでくるような感覚に襲われる。起き上がりに重ねていこう。

オススメ連続技

初心者にも使える強力技!! ライジングエルボー（⇨P）➡ネックブリーカードロップ（⇨⇨P）

コンボエルボー（PP⇨P）やコンボエルボースピンキック、エルボースピンキックなどを絡めた攻撃中に、単発のライジングエルボーを出すと、相手は次の攻撃に備えてガードし続けてしまう。そこをネックブリーカーで投げてしまうのだ。こうなると相手はなす術もない。

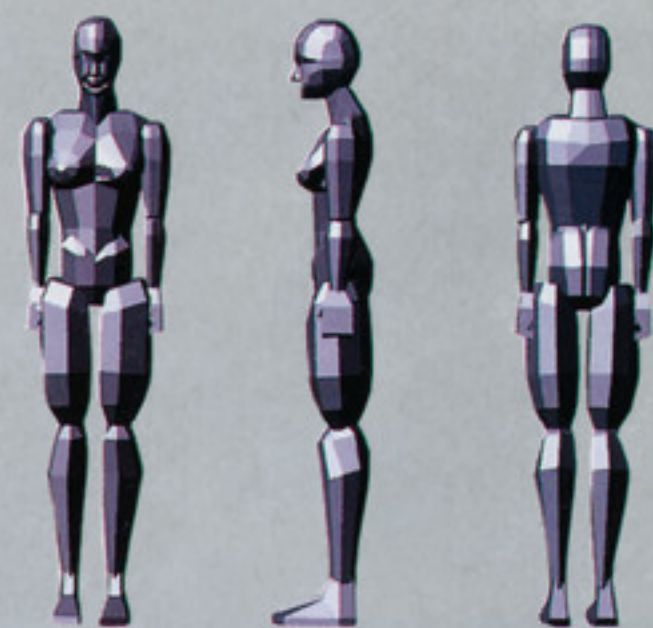
その他の主要技一覧

技名	出し方	ダメージ	ポイント
①スピニング・バックナックル	⇦+P	22	単発よりも、パンチ2回押しでダブルスピンナックルとして使うほうが有効だ。
②スピニング・アームキック	⇦+PK	計42〜52	2発目の上段回し蹴りのスキが意外大きとい。調子に乗って使わないほうがいい。
③サマーソルトキック	⬂+K	50	サラのものと同じく、魅せる技として使える。対空技として使えるようにしよう。
④レッグスライサー	⬇KG	26	リーチの長い下段攻撃。サラも同じコマンドでこの技を出すことができるぞ。
⑤スラント・ロースピンキック	⬀+PK	計42〜52	実戦での使用頻度が高い。直後にダッシュハンマーキックを出すと成功率が高い。
⑥トーキックサイド	⬁KK	計48	モーションはサラのものと同じだが、出すのが非常に難しく使い道もあまりない。

ダッシュハンマーキックが強力なため対戦では異様な強さを誇る。ジャッキーは、勝つだけでなく魅せるプレイを目指したい。独自の戦法を作ろう。

【技の見方】P…パンチ／K…キック／G…ガード／➡…レバーを入れる／⇨…レバーを短く入れる／+…同時押し（※コマンドはすべてキャラが右向きの時のものです） ※ダメージの数値は単体の最強の技を100とした数値です。なお、技の「難易度」は難しいほうからA、B、Cの3段階、実用度も高いほうからA、B、Cとしています。

デュラル

DURAL

デュラルの苦労話は先月号の岡安氏のインタビューでも出てきたが、セガサターンのデザイン担当者も移植の際に「デュラルはどうしようか？」と本気で悩んだとのこと。だが、実際にプレイすると独特の金属感や動きなど、見た目はまさにデュラルそのものに仕上がっている。一度は見る価値あり。

巨大な秘密結社が、莫大な資金と技術力を投入して作り上げた人造戦士。それがデュラルだ。8人のファイターが繰り出す技を備え持つ上にそのスピードは誰よりも速く、そして常識を超えた破壊力を有する、まさしく最強の戦士である。キミはこいつに会えるか？

こいつが使ってくる技はコレだ!!

デュラルとの戦いは、全キャラを勝ち抜いた後、ボーナス面として1度だけ現れる（5本勝負）。しゃがんでいればニーブラスト（ウルフ、ジェフリー）や連環腿（アキラ）、近距離では心意把（アキラ）やボディリフト（ジェフリー）などの投げ技を、そして間合いが離れているところからはアックスラリアット（ウルフ）や雷龍飛翔脚（カゲ）など、次々と技を仕掛けてくる。ダウン攻撃を決めるのも難しいが、弱点はどこかにあるはず。見極めろ！

ブレーンバスター

ダメージ	70	元キャラ	ウルフ

近づいてきたと思ったらアッサリ投げられていた、というくらい素早いモーションで仕掛けてくるぞ。

ボディリフト

ダメージ	50(or30)	元キャラ	ジェフリー

投げ技の間合いで、つい、こちらが気を抜くと出してくる。しゃがみパンチをこまめに出して防ごう。

雷龍飛翔脚

ダメージ	40	元キャラ	カゲ

離れた場所からいきなり飛んでくる。避けるのは難しいので、出させないように連続して攻めよう。

飛翔撃

ダメージ	30	元キャラ	カゲ

ダウン攻撃にはカゲの技を使う。ダウンしたらガードボタンを連打して、早く起き上がるように。

スプリングキック

ダメージ	20	元キャラ	サラ・ジャッキー

ダウンしたデュラルの頭が足下にある場合には、間違いなくこれを使う。離れたほうが安全だ。

アックスラリアット

ダメージ	40	元キャラ	ウルフ

間合いの外から出してくる。デュラルの足が届かない距離にいたらしゃがみガードをするのもいい。

心意把

ダメージ	50	元キャラ	アキラ

難しいコマンド技を簡単に使うのがデュラルの恐いところ。投げの間合い内では常に気を抜くな。

天地頭落

ダメージ	60	元キャラ	パイ

めったに使ってこないが、それだけに、いきなり出されると、やはり驚く。すべての投げ技に要注意。

その他にも……

セガサターン版のデュラルは、アーケード版以上に多彩な技を使ってくるようだ。基本的なところでは、ラウの中段キック（旋中腿）にフラッシュピストンパンチ（サラ、ジャッキー）。カゲの散弾裏蹴り、ラウの烈火虎尖脚、エルボーハンマー（ジェフリー）などの打撃技や多彩な投げ技には要注意だ。他にもあるぞ。

デイトナUSA

完成度 20%

●セガ
●来春発売予定
●価格未定
●RAC

「バーチャファイター」が誌面を賑わせているが、もちろん「デイトナUSA」の移植も着実に進んでいるぞ。先月から進んだ部分をチェックだ!!

SEGASATURN DAYTONA USA™

今回の取材時点（10月中旬）でも、セガサターン版「バーチャファイター」の最終チェックが残っていたため、「デイトナUSA」のほうは、見た目に劇的な変化は出ていない。だが、すでに自車の操作が可能になっており、内部的なシステム部分の作業は着実に進んでいたぞ。

来年早々の発売に向けて、全力投球が始まる「デイトナUSA」に注目だ！

ローリングスタート！

おなじみの初級コースのローリングスタートも、形になってきたぞ。

視点の切り換えもご覧のように自由にできるようになっていた。

クラッシュもするぜ！

ハデなクラッシュシーンも再現されてきた。これでボディがボコボコになれば完璧だ。

仮画面、現在製作中

まだ仮の画面ではあったが、コース選択画面やネームエントリー画面も、徐々にできあがってきていたぞ。コースの全景や車種を含め、これらがアーケード版と同じになるのももう少しだ。

セガサターン版「バーチャファイター」完成記念インタビュー

いよいよ発売を直前に控えたセガサターン版「バーチャファイター」。今月は、終わってみての感想と、「デイトナUSA」への自信を聞いてみたぞ。「VF2」の移植についてはP.111へGO！

セガサターン版「バーチャファイター」開発チーフ
岡安啓司

苦労は多かったが、その分楽しいことも多かったと振り返るチーフの岡安氏。「デイトナUSA」「VF2」でAM2研は加速する！

一度終わらせてからが面白い

本誌■最後の1カ月が大変そうでしたが、終わっての感想を。

岡安■9月の始めには、もうゲームが遊べる状態だったんですが、あとは、この1カ月で、どこまで細かいところを近づけるかという部分が大変でしたね。

本誌■気になってたキャラの指なんですが、これは？

岡安■すみません、結局入りませんでした（笑）。でも、普通の対戦画面になると、入ってるように見えるんですよね、不思議なことに（笑）。

本誌■AMショーやCSGに出ていた時は、チラつきとか気になる部分もありましたが、ここらへんは？

岡安■あれは、まだ日に日に変わっていた段階でしたし、作業的にも高速化の途中でしたから、ああなってたんです。例えば、それまで入れてなかったキャラの影とかを入れたりしたんですけど、それだけでも結構処理的に食っちゃうんですよ。影と言っても、あれ自体、形を変形させたポリゴンで出してるから、要は都合4人分のポリゴンを同時に表示してるのと同じですからね。

本誌■CDアクセスも意外と速いですよね？

岡安■そのへんは、すごく苦労して高速化してますので、他のに比べても、自信はあります。

本誌■アクセスの速さはプログラム上で解決するものなのでしょうか？

岡安■もちろんハード的な性能も影響しますが、細かく言うとCDの中にどうデータを配置するかっていう部分から、高速化ははかれます。連係して使うデータが、CD内の端っこどうしにあるなんていうと、極端な話その分アクセスに時間はかかりますよね。僕らはCDは初体験でしたが、とりあえずうまくいったと思います。

本誌■オプションも、最後にずいぶん充実しましたね。

岡安■本当は、最初はあんなに入れる予定はなかったんですよ。で、最後にきて、スタッフの1人に全部任せておいたんです。そしたら、知らないうちにドンドン新しいのができちゃって……。まだお教えできないけど、みなさんが満足してもらえるようなオプションもたくさん隠されてますよ。ここらへんは楽しみにしておいてほしいですね。

あと、オプションでオススメしたいのは、時間を無制限にして、体力も最大にして対戦するってやつです。これは、ずっとボコボコになるまで戦い続けられて楽しいですよ。

本誌■オリジナルの段位認定モードなんですが、こちらのデキは？

岡安■これもすごく面白いと思います。これは自分がどれぐらいの実力かコンピュータに採点してもらうモードなんですが、最高の8段が取れる人は、日本に何人出るか（笑）。

さっきも、AM2研の四天王の1人がやってましたけど、いきなり2面で負けて、5級なんて結果になってましたから（笑）。

隠しコマンドもたくさんあります

本誌■気になってたんですが、セガサターン版のCOMは、アーケード版より強い気がするんですが？

岡安■基本的には、だいたい同じだと思いますよ。初心者がつっかえるのも、アーケード版とだいたい同じくらいのところになってますし……。

鈴木■それに関しては、僕のほうから言うと、アーケード版のプログラムをどう組んだかよく覚えてないんですけど、技を出すランダム値の部分をCPUのレジスター値を使うような組み方をしていたとしたら、MODEL1のCPUのV60と、セガサターンのSH2とでは、若干の違いが出てくると思うんですよ。だから、違いといったらそんな程度ですので、デキ自体はほぼ同じ仕上がりと思ってもらっていいと思います。

本誌■今度は、「デイトナUSA」の移植ですが、セガサターンで「バーチャファイター」を作ってみた後で、自信のほどはどうですか？

岡安■何とかなると思いますよ（笑）。もう少し、デザインの部分を進めてみないとわからないけど、「デイトナUSA」自体は、今回の「バーチャファイター」と違って、もともとがオールテクスチャーですから、似せるという点ではやりやすいと思いますから。「デイトナUSA」もできるだけいいデキに仕上げたいと思います。

本誌■ありがとうございました。

（10月4日、AM2研にて収録）

「いいものができましたよ」と鈴木部長。後は発売日を待て。

バーチャマニアからひとこと

渋谷洋一

最後に、マニアックス渋谷元帥からセガサターン版に一言。

ついに待望のセガサターン版「バーチャファイター」をプレイすることができた。ポリゴンのパターンなどがアーケードと比べ、多少のコマ落ち感はあるものの、ほぼ遜色のない移植で驚かされた。全技を網羅しているので、ゲームセンターでの対戦に備えた基礎練習も、これでたっぷり家でできるというものだ。ところで操作フィーリングだが、まだパッドしかなかったため、PG投げなどの際、パッドを腿に乗せてからでないと実行できないなど、いくつか弊害があり、レスポンスなどの深い部分についてはまだ語れないといったところだ。やはり使い慣れたジョイスティックでプレイしてみたい。バーチャスティックが本体と同時に発売されるが、これは絶対に買いだろう。これで練習しなくては、家でいい思いができても、ゲーセンでコテンパンにされるのがオチ。俺は2個買うぜ。

ロンドン小林

もう1人は、「ナックルズ」世界4位の男ロンドンからだ。

完成度の高さに関してはすでに保証済みのセガサターン版「バーチャファイター」。動きや操作性などは、まったく問題なしだし、段位認定モードや各種オプション設定といった〝家庭用機ならではの＋α〟も、やってみるとなかなかオイシイものがある。特に段位認定モードは「いかに魅せる」プレイで勝つかにこだわる中～上級バーチャプレイヤーに支持されることだろう。段位モードでは、CPUキャラのアルゴリズムも上がっている（なんとジェフリーがスプラッシュマウンテンを使ってくる！）し、コンティニューもなしなので、常に緊張感あるプレイが楽しめる点がウレシイ。ちなみに、アーケードモードのほうも、キャラの動きがゲーセン版よりも手ごわくなってて、従来の攻略パターンが簡単に通用しないようになっているようだ。ゲーセン野郎も再挑戦の価値あり。

➡さらに詳細は11月21日発売『セガサターンマガジン』創刊号で!!

クロックワークナイト ペパルーチョの大冒険・上巻

完成度 80%

●セガ
●12月9日発売
●4,800円
●ACT

次世代マシンというと、つい3Dやポリゴン表現だけに目が行きがちたが、加えてアクションゲームとしてのゲーム性に挑戦したセガの意気込みに注目。

次世代のアクションゲームはコレか?

ついに発売となるセガサターン。購入を検討しているユーザーは、もうソフトについても検討していると思うが、年内に発売されるこの「クロックワークナイト」は、なんと続編制作も決定し定価4,980円という低価格。それだけたくさんの人に遊んでほしいということなのだ。親しみやすいが新しい。それが「クロックワークナイト」だ。

子供部屋の雰囲気が、見事に再現されているよね。これが動くんだっらすごいっす。

豊富な敵や隠し部屋など、親しみやすい要素がたっぷり入っているので、誰にでも遊べる。

トンガラの基本技を紹介するぞ!

主人公トンガラの目的は何者かにさらわれたチェルシーを時間内に捜し出すこと。効率よく技を使おう。

①投げる

敵の中には、一発叩いただけでは倒せず、気絶するだけのヤツがいる。そういう敵が気絶している間に、攻撃ボタンを押したままにして近づくと、敵を持ち上げることができる。その後に攻撃ボタンを離せば、トンガラの進行方向に投げつけられる。

叩いて　持って　投げる

②押す

立体的に作られている背景。その背景をよく見ると、いかにも動かせそうなものがある。例えばブロックや、乾電池などがそれだ。それらに近づき、十字キーを押したい方向に入れたままにすると、物を押して動かすことができる。

高速で動いている本。そのまま走り抜けるのは危険。そこで赤い本を。

右方向に押せば、本は動けなくなるので、安心して通り抜けられる。

③スイッチを踏む

乾電池を②で説明したように押し、箱に入れるとスイッチが現われる。そのスイッチの上に飛び乗れば、スイッチをオンにしたことになり、何かが起こる。何が起こるかは、その仕掛けによりいろいろだ。クレーンが動き出したり、SLが動き出したりするぞ。

電池を　入れて　SLでゴーゴー

④隠し面を探す

背景中に何気なく置かれている箱に近づくと、箱が開くことがある。その箱こそ、隠し面への入口だ。隠し面の中には、トンガラが飛び上がって喜ぶアイテムが、たっぷりあるので、ぜひたくさんの隠し面を捜し出しておきたい。

隠し面には、いろんなアイテムが置いてある。1upアイテムなんかもあるぞ。

隠し面に入るためには、当然入口を見つける必要がある。隠し面のバリエーションも豊富だ。

必見のオープニングデモを大公開だ!!

セガサターンのウリであるグラフィック機能を、存分に使って作られたオープニングデモ。これさえ見れば、セガサターンのパワーとトンガラ達の性格が、同時に解ってしまうという、なんともオトクなデモなのだ(?)。

ちなみにキミ達を驚かすために言っておくが、なんとチェルシーちゃんのボーカル入り／　音楽も必聴モンだ。

STAGE 1のボス

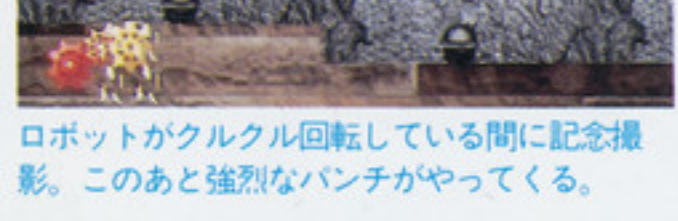
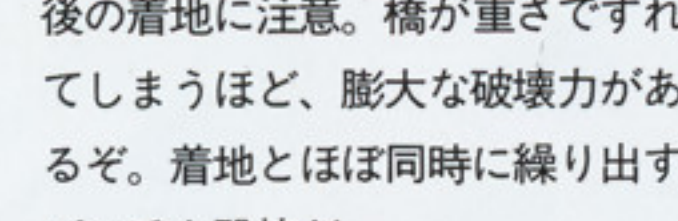
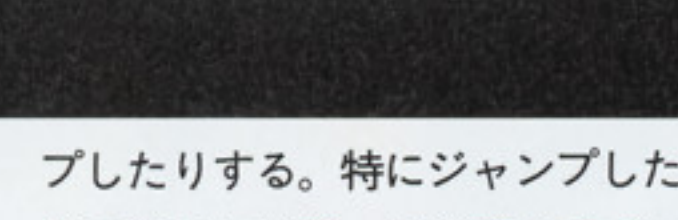
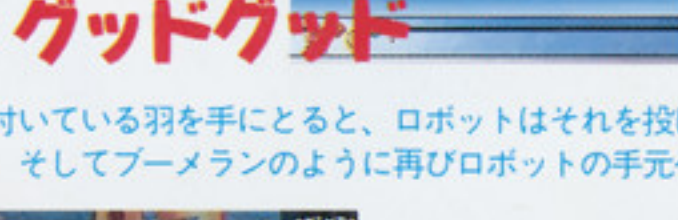
飛行機からロボットに、そして その逆にも変形する、すごいヤツ がボス。しかも変形アクションも なめらかにアニメーションしてく れるので、ついつい見とれてしま うかも。ちなみに弱点は、ロボッ ト時の胸のあたりだ。

何度か回転する間に、戦闘機から足が出て腕が出て、ロボットに形態変形してしまう。

ザコを持ち上げてボスに投げつければ、大きなダメージを与えることが可能だ。

変形もグッドグッド

ブーメラン攻撃

背中に付いている羽を手にとると、ロボットはそれを投げつける。そしてブーメランのように再びロボットの手元へ。

ボスへの道

注意したいことは、崩れてくる家とブロック。ブロックの中には押せるものもある。押して障害物をブロックしたり、アイテムを取ったりすると、だいぶ展開が楽になる。隠し面にも行けるぞ。

カエルのオモチャが舌を伸ばしてくる。なんだか懐かしい感じ。1匹ずつ倒して

あっ！家が！？

チビメカが投下された!!

戦闘機形態のときは、ダメージを与えることができない。さらにザコを2匹投下して逃げてしまう。

STAGE 2のボス

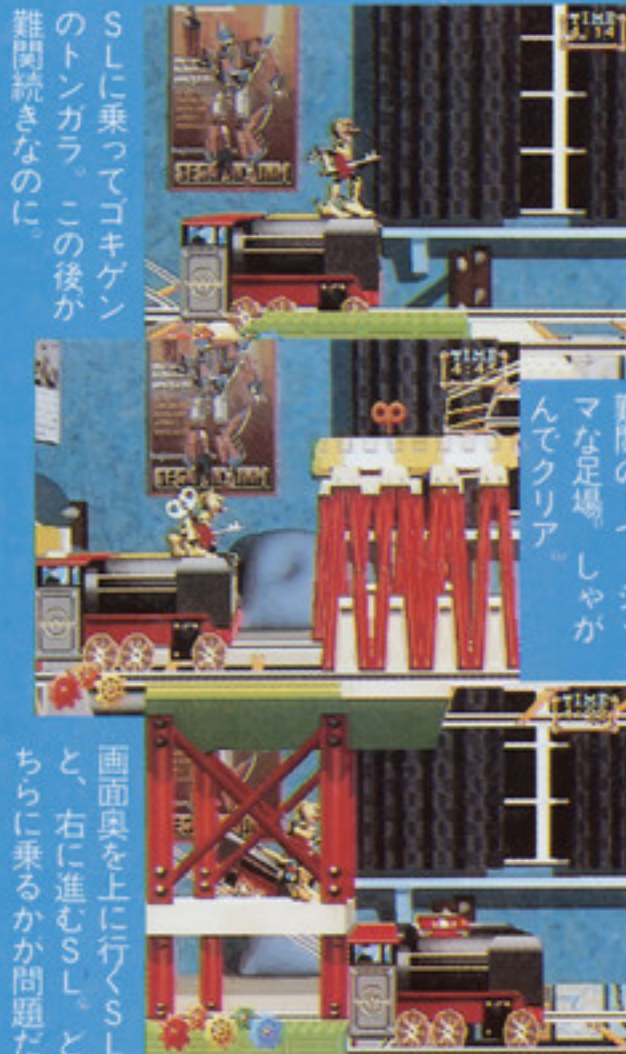
質感のある壁をバックに、金属っぽい重量感たっぷりのロボットが登場。こんなに重そうなロボットだが、器用に回転したりジャンプしたりする。特にジャンプした後の着地に注意。橋が重さでずれてしまうほど、膨大な破壊力があるぞ。着地とほぼ同時に繰り出すパンチも恐怖だ。

ヘビーなロボ登場

ロボットがクルクル回転している間に記念撮影。このあと強烈なパンチがやってくる。

ボスへの道

なんといってもミソはSL。途中でSLを乗り換えるシーンがあり、どちらに乗るかによって難易度が変わってくる。もちろんスイッチを踏まないと動かないぞ。

スイッチを押すと動き出すクレーン。それを利用して、ジャンプでは届かない場所へ。

SLに乗ってゴキゲンのトンガラ。この後が難関続きなのに。

難関の一つ、ジャマな足場。しゃがんでクリア

画面奥を上に行くSLと、右に進むSL。どちらに乗るかが問題だ。

画面も揺れる!? この重量感溢れるアクション!!

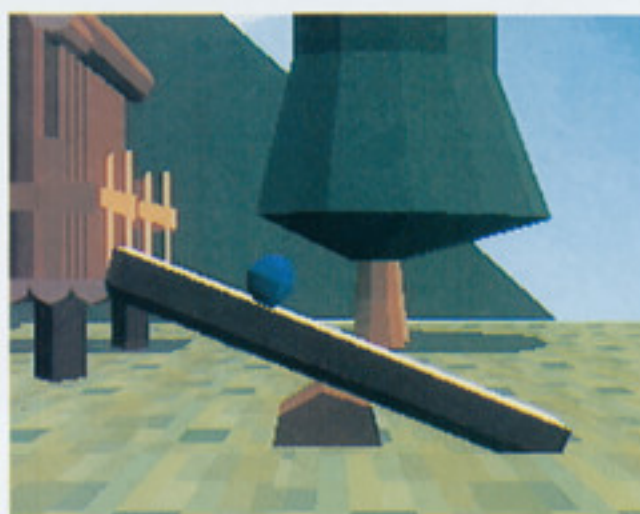
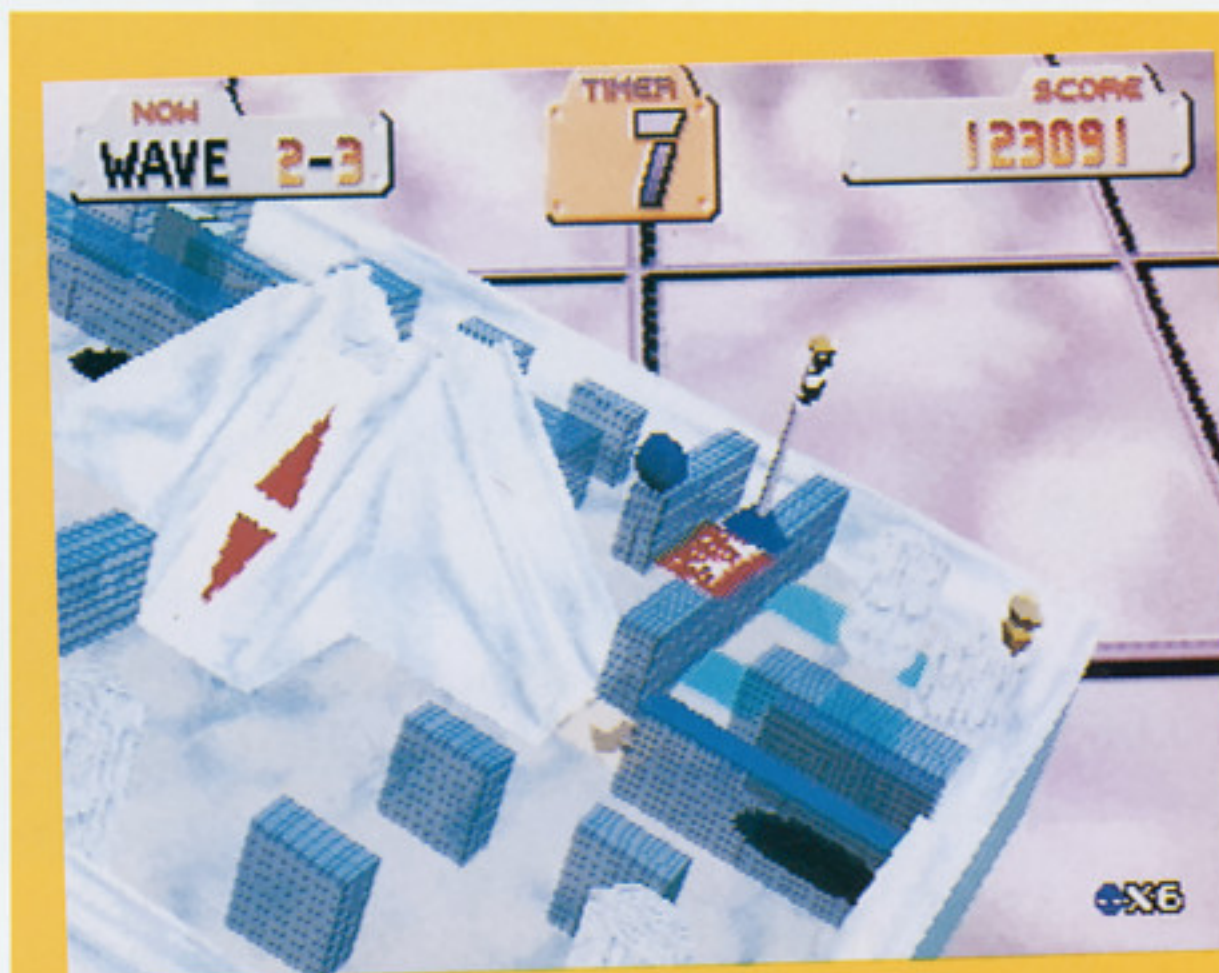
TAMA

完成度 90%

●タイムワーナーインタラクティブ
●11月22発売
●5,800円
●ACT

セガサターン発売と同時にこんな完成度の高いソフトが出るなんて、メガドラの時には考えられなかった幸福だ〜。次は「レースドライビン」か？

当たり外れのどちらかと言えば間違いなくアタリのゲームです

中身は平凡なのに、ポリゴンやCGを使用しているだけで、〝次世代ゲーム〟などと称し、見た目でユーザーを惑わす作品が早くも氾濫しそうな昨今。だが、これは違う。地面を傾けて、たまをゴールまで転がすという単純な内容ながら、ついつい何回も挑戦してしまう「遊べる」ゲームなのだ！

まだ開発途中なので画面がスッキリしているが、これが冒頭のデモ。たまが平和にシーソーで1人遊びしている（どうやって）。

「ポリゴンを使いたいがゆえのゲーム内容」ではなく「ゲーム企画を実現させるためのポリゴン使用」という開発姿勢が頼もしいぞ！

3つの基本操作で「たま」をコロコロ

傾き

拡縮

回転

目もくらむグルグル感が！

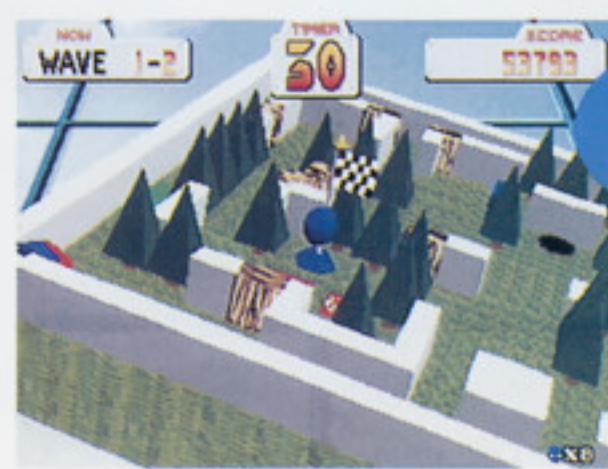
よく使う操作は傾きと回転の2つ。なお、回転しても見た目の傾きは変わらないので、LとR（回転ボタン）だけで攻略も可能だ。

WAVE 1 グリーン ガーデン

我らが「たま」に命名だい

まず5文字以内で命名。カッコイイのをつけてね。

そして転がす

微妙な操作を駆使して、ゴールまで導くと、たまがとびはねて喜んでくれる。こっちの苦労も知らないで……。

WAVE 2 フローズン ケイブ

始めに地形とルートを確認しておこう。トラップ関係もね。

ウェーブ前の画面もぐるぐるまわりこむぞ。

トラップだらけの氷上疾走大会ッ！

地面が凍るほどの寒さに、我らが「たま」も縮みあがる思い？　文字どおり手も足も出ない生き物ですから。

牛を連れてきゃボーナスステージ！

モォ〜！

うろついている牛にぶつかって、そのままゴールまで連れていこう。すると……。

ボーナスステージに突入。すべての食べ物を取ればハイスコア（なんだか懐かしい響きだね）が加算される。

ゲイルレーサー

完成度 44%

●セガ
●12月2日発売
●6,800円
●RAC
●2P対戦可能

ポリゴン&テクスチャー処理を施したアザーカーは、アーケード版にはない迫力。ライバルカーの思考ルーチンも大幅に強化してあるぞ。

「ラッドモビール」がおもいっきり強化されて帰ってきたぞ!!

今月は肝心のゲーム画面を初公開。さて、そこで気になるのが、アーケード版「ラッドモビール」との違いだよね。今回の移植にあたって、新たに描き起こされたのは、コックピット、遠くの背景、ソニックのマスコットなど。さらにアザーカーは、すべてポリゴン&テクスチャー処理を施し、ほとんど別物というぐらいきめ細かくなっているぞ。また、操作感覚やスピード感もグッド。ぜひともアナログ方式のハンドルコントローラーが早くほしいところだ。

"Gale Racer"の称号を賭けて、ロサンゼルスからニューヨークまでを走破するのだ。

大陸横断 Saturn Rally!!

finish in New York. Oh! And one more thing... anything goes. That's right, no rules, no guidelines, no nothing. The first to cross the finish line is the winner. No questions asked. The winner will be christened "The Gale Racer". 一番先にゴールした者のみが勝者だ

勝者には"Gale Racer"の称号が…

アメリカ横断"Saturn Rally"名所ガイド

ここは「SALT LAKE CITY」。前方で水しぶきを上げて走っている3台の車がイカス。

テクスチャーが貼られているから、トラックも迫力がある。

もちろん交差点も

信号機&交差点もしっかり再現されている。車線を守らないと、対向車が突っ込んでくるぞ。

ラスベガスの灯がまぶしいぜ

道路の多彩なオブジェクトも見どころの1つ。

おなじみのバンクもあるぞ

アーケード版「ラッドモビール」のウリのひとつ、"バンク"もこのとおり。

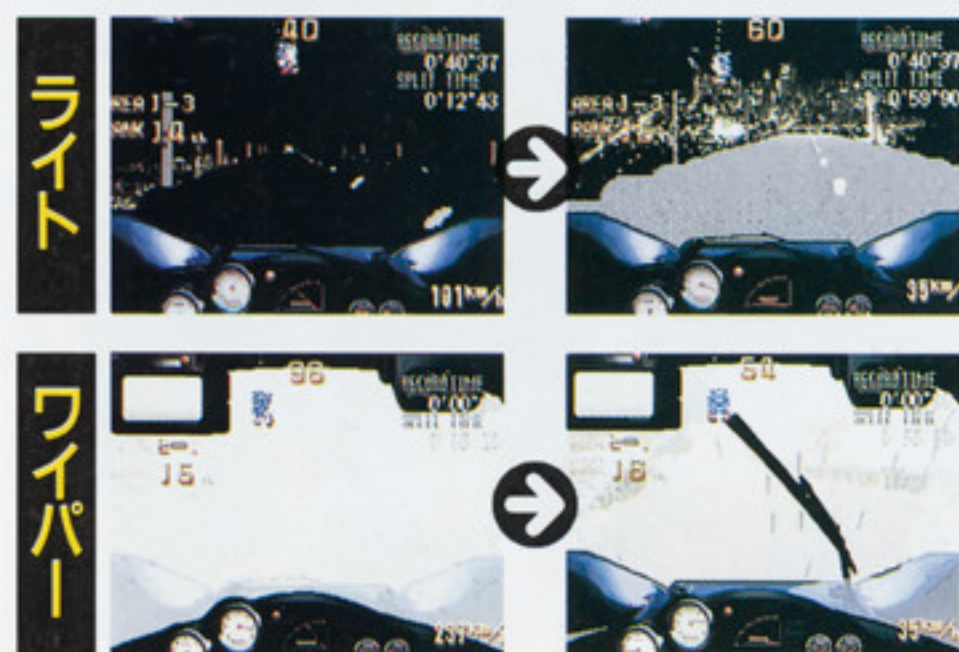
ポリスマンは「ゲーム性の変更に伴い削除」されたとのこと。

ロッキー山脈越えのコース。一歩間違えば崖下へまっ逆さま。

線路の上も走っちゃうぞ!!

豪雨の中、線路の上を走る車が一台。ほとんど自殺行為。

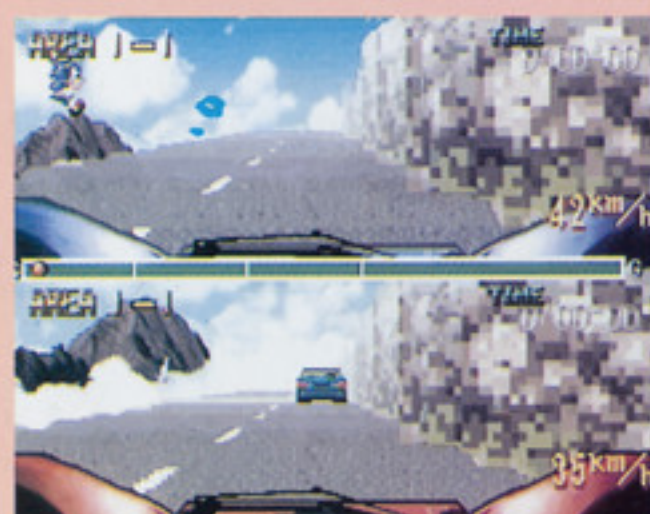
ライト&ワイパーも、ほ〜ら完全再現!!

ライト

夜のコースに入ったら、ライトボタンを押そう。もちろん、つけずに走ることもできるぞ。

ワイパー

長いレース中には、突然豪雨に見舞われることも。でも、ボタン一つで、ほーらこのとおり。

2P対戦もあるぞ

新たに追加されたモードとして、上下2分割の対戦モードがある。専用のコースも何種類か用意されているようだ。また、1P専用だがタイムアタックモードもあるとのこと。こちらはデータを残せるようになるらしいぞ。

対戦中も、当然アザーカーが出てくるぞ。崖から落ちないように走ることが勝利のコツだ。

※写真は、開発中のものです。

パンツァードラグーン

完成度 30%

●セガ
●発売日未定
●価格未定
●SHT

生体的なモノと機械的なモノが入り乱れて飛び交うSHTシーンはいままでにない新鮮さ。それを彩る世界観も本格的ロープレ顔負けの奥深さがあるぞ〃

浮遊感覚あふれる3Dシューティング

独特の浮遊感覚が心地よい「パンツァードラグーン」。誌面でその動きを伝えられないのが残念だが、この秋に行われたショーで展示された「パンツァードラグーン」は、来場者の間でも評価が高かった。CSGの来場者アンケートでもセガサターンオリジナル作品ということで、なじみのない作品であったにもかかわらず、人気投票で上位にランクインし、実際に見て触れた人にはその実力が十分に伝わったようだ。発売は来年の3月頃、まだまだ開発はこれからだがセガではこの作品を来春の目玉として大きく育てていくとのことだ。

主人公の行く手を阻む敵は大きく分けて2種類

攻性生物

美しい雲が広がる大空。そして果てしない砂漠。この砂漠面では、生物系の敵キャラが登場する。ステージ途中では洞窟内に入るシーンもあり、最後はサンドワームのような巨大生物との戦いが待っているぞ。

洞窟入り口付近にたむろする飛行生物。群れて登場し、動きは素早い。

中にはこんな大型のものも。表皮は特殊な装甲に覆われているらしい。

飛行兵器

緑が鮮やかな森林の上を飛ぶ森面。こちらの面では飛行兵器系の敵キャラが登場。独自のデザインの飛行兵器が次々と飛来する様は敵ながら見とれてしまう。製品版では物語にそった自然なステージ展開となる。

巨大な空中戦艦からの攻撃は、激しい。装甲も厚く撃破するのは難しい。

複数のエンジンを装備している大型戦艦もある。

3DCGのドラゴンを見よ

セガの3Dシューティングといえば「スペハリ」や「ギャラクシーフォース」などを思い起こすが、「パンツァードラグーン」は、これらのスプライト系ゲームとは完全に一線を画している。開発者も、セガサターンの性能を100%引き出し、かつてなかったゲームを作りたいと語る。また壮大な物語や世界設定によってファンタジーRPGファンでも楽しめるものにしたいということだ。

基本攻撃は乗り手が行うが、ドラゴン自体にも、ホーミング機能を持つ、レーザーを撃つ能力がある。

VAN BATTLE

完成度 20%

●セガ
●発売日未定
●価格未定
●ACT
●2P対戦可能

間合いによって、キャラの大きさや背景が変化する本格的対戦格闘モノ。実写取り込みを使用したキャラの動きは見逃せないゾ／

異国情緒漂うモンスター格闘モノ!!

個性豊かなモンスターと、一風変わった人間たちが繰り広げる超絶対戦スーパーバトルアクション巨編、それがこの「VAN BATTLE」だ。巨大なデカキャラが画面狭しと暴れまわるさまは迫力満点／　操作も簡単でとにかく燃えるぞォ〜。

おどろおどろしい、タイトル画面を初公開。きめ細かさにビックリ。

攻撃が炸裂すると相手の鮮血が飛び散るゾ!!

向かい合う2人組。こんな危ないキャラもいるのだ。

もちろん同キャラ対戦もあるゾ!!　とにかくすべてのキャラが、リアルすぎて怖いくらいなのだ。

異形のツワモノたち

※このページに掲載した画面写真は、すべて開発中のものです。完成版では、画面・仕様ともに変更される場合があります。

特集1　セガサターン・ファイナルカウントダウン!!

麻雀悟空　天竺

完成度 100%

●シャノアール／EAV
●11月22日発売
●5,800円
●TAB

「オッス、おら悟空。いっちょやってみっか」てな具合に麻雀を楽しめるのか、この「麻雀悟空　天竺」。手堅い定番ソフトとして揃えてみてはいかが？

セガサターンをお父さんに買ってもらう切り札はこれだ！

悟空が登場するにはワケがある

「なんでセガサターンを買ってまで麻雀をしなければならないんだ」と、ゲームファンの戸惑いの声が聞こえてきそうな「麻雀悟空　天竺」。画面写真を見たところ、確かに従来のゲーム機のそれとは、とりたてて変わった点はない。牌もポリゴンじゃなさそうだし（オイオイ）。しかし！　このソフトには「ないよりマシか」以上の存在価値があるのだ。

そもそも「麻雀悟空」とは、パソコンで大ヒットした４人打ち麻雀ソフトの決定版。コンピュータ麻雀にありがちなウソくさい配牌はなく、対戦相手の打ち筋もハッキリしているため、対局の臨場感はバッチリ。そしてなにより、大幅な変更点がなく、あらゆる機種に移植されていることから、その完成度の高さがうかがえるだろう。そう、「麻雀悟空」は、そんじょそこらの麻雀ソフトとは比較にならないほど、「麻雀」という遊戯の本質に、真剣に向かい合っているソフトなのだ。

百眼大王

霊感大王

地湧夫人

セガサターンならではってヤツ

しかしそれだけでは、セガサターン版が登場する意義を説明したことにはならない。「セガサターンならでは」という要素は、画面写真からではわからない部分にあるのだ。まず、処理速度が速いという点。従来の麻雀ソフトだと「対戦相手の思考ルーチンを強化しました」とかいうものに限って、思考にやたら時間がかかったり、操作性が“もったり”していたりと、ゲームのテンポがおろそかになっているものだが、そのへんはさすが次世代機対応ソフト。こっちが戸惑うくらいの速度で進行するから、不毛なイライラ感を味わうことなくプレイできる。この処理速度レベルなら、本物指向の麻雀愛好家にもオススメできるぞ。

牛魔王

特筆すべきもう１つの要素は、登場キャラクターがじつによくしゃべる、ということだ。プレイヤーキャラ（悟空、沙悟浄、八戒、三蔵）はもちろん、すべての対戦相手が、独自の声色、独自の口調で、「ポン」とか「ロン」とかしゃべるのは圧巻（ステレオ効果もあり）。しかもアガリの点数によって笑い声が変化するので、喜びも悔しさも倍増するぞ。プレイ展開が淡泊になりがちな本格派麻雀ゲームにとって、こういった演出はありがたいね。

麻雀初心者の方も怖がらずにドウゾ

そしていよいよ冒頭の問いに対する答えの核心に触れるわけだが……って、あ、もう上に大きな文字で書いてありますね。そうなんです、「お父さんが麻雀好きなら、このソフトをダシにしてセガサターン本体を買ってもらうことができるかもしれない」ってワケなのさ！　いやいや、これはこれで立派な答えなのだ。テレビゲームに直接興味のない人々にアピールする、という点においてね。

羅刹女

「定番タイトルの充実度は、そのハードの底力をあらわす」という格言もあることだし（ホントか？）、早い時期にこういったソフトが発売されるのは、実にいいことなのだ。前述のとおり麻雀ゲームとしてのデキ自体には何の問題もないし、セガサターン本体と「バーチャファイター」を入手するためにも、お父さんに勧めましょう。

紅孩児

①修行の旅モードは、名人位を目指して諸国を麻雀放浪するモードだ。②登場する打ち手は、西遊記でおなじみの面々（中にはアヤしいのも混じってるが）。表情の変化にも注目。③各キャラはベラベラしゃべる。「ポン」を「ポイ」というオヤジなヤツもいるので注意が必要!?　④ルールはかなり細かい部分まで設定できる。⑤対戦記録は随時バックアップされる。ひとり眺めてほくそえむのもよし。

真説・夢見館 扉の奥に誰かが…

完成度 60%

●セガ
●12月2日発売
●7,800円
●ADV

多彩なカメラワークとフル画面サイズのCGで、前作を上回るリアリティあふれる世界感を実現。システム的にも大きく進歩しているぞ。

赤く染まった満月の晩、夢見館に何かが起こる!!

昨年、メガCDにバーチャルシネマ旋風を巻き起こした「夢見館」がセガサターンに帰ってくる！　前作と違うのは、館からの脱出を目指すのではなく、すべての物語が館の中で完結するということ。プレイヤーは主人公の少年となって、館を消滅の危機から救うべく、創造主「狩人（かりゅうど）」のいる聖域を目指すのだ。

前作で見慣れた階段。とはいえ、館の構造が同じとは限らないぞ。

照明もご覧のとおり。質感のあるグラフィックに注目してほしい。

「狩人」のいる聖域とは館のどこにあるのだろうか？

夢見館の住人達…

ネズミ　レイモンド　マイク　ショーン　ジョゼ　ダニー

新事実発覚!!
前作の主人公も出てくるぞ

プレイヤーに館の探索を頼む古株の住人「長老」。彼こそ、少年時代に館に迷い込んだ妹を助け出したという過去を持つ、前作の主人公なのだ！

感情入力システム（仮称）に注目せよ

基本的な操作は前作とほぼ同じだが、大きく異なるのが会話。館の住人からの問いかけに、どう対応するかでプレイヤーの性格が変化していくようになっている。これが今回のウリ、感情入力システム（仮称）なのだ。当然、性格の変化がストーリーの分岐やエンディングに影響してくるぞ。

イージーモードでは、会話シーンでキー入力が必要なタイミングになると、画面右下にパッドが表示される。

MYST

完成度 100%

●サンソフト
●11月22日発売
●7,800円
●ADV
●CD-ROM

高速CPUと大量のメモリを搭載しているパソコンに投資しなければ、快適なプレイが楽しめなかった「MYST」。サターンへの移植によって、誰もがこの世界観を体験することができる。

インタラクティブムービーの代表作がサターンとともに発売！

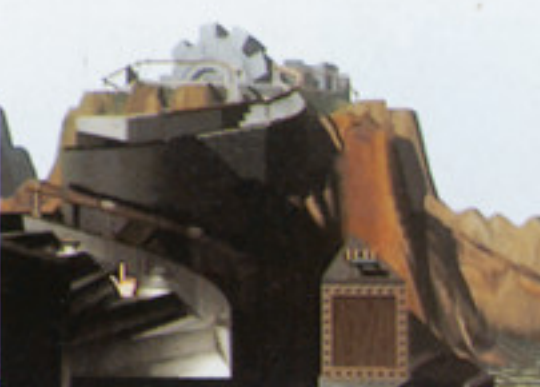
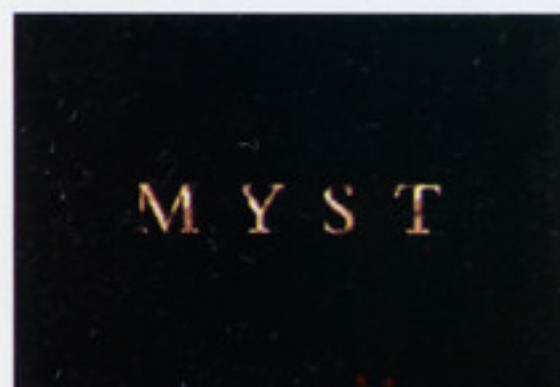
パソコンソフトのヒット作「MYST」は、MYST（ミスト）という名の島を舞台に繰り広げられるアドベンチャーゲームだ。今までのアドベンチャーゲームと違い、コマンドを入力せずに画面をクリックして進める。セガサターン版も同様に、マウスで快適な操作ができるぞ。

さてこのゲームの目的は、図書館の本に閉じ込められた2人のうち1人を助け出すこと。彼を助けるには、赤か青のページが必要になる。そのページを探すために、他の時代に旅立つことになる。

独特のミステリアスな雰囲気とサウンド、フォトリアリスティックな3D映像を楽しみながら、4つの時代に旅立とう。

⬅モヤがかかったような、幻想的な画面。CG作品としても十分楽しめる。

➡あやしいと思う場所は、どんどんクリック。近づいて、いろん触れるぞ。

MYST

原画を忠実に再現するセガサターンパワーを見よ!!

WanChai Connection

完成度 80%

●セガ
●11月22日発売
●7,800円
●ADV
●CD 2枚組

香港を舞台にした本格的推理ADV。しかも、シナリオを手掛けたのは、ドラマなどの脚本で有名なジェームス三木。実写動画取り込みのビジュアルがウリ。

実写取り込みを活用した本格的ADV

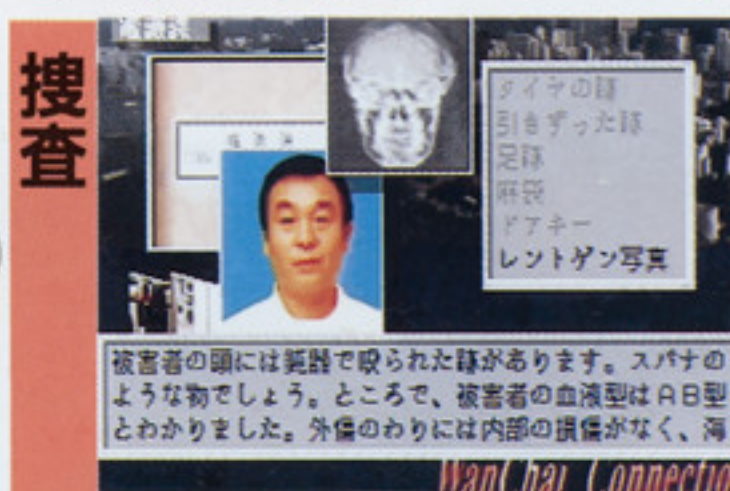
前号では、布川敏和と杉本彩が出演する実写ドラマ部分の情報が中心だったけど、今回は最新のゲーム画面とともに気になるシステムを一気に紹介するぞ。プレイヤーは、香港警察のマイケル李(リー)になって、記憶喪失の女性とともに謎を解き明かすのだ。

湾仔 WanChai Connection

2種類の画面でゲームは進行していくぞ

ビジュアル

オープニングで捜査本部長から事件の担当に任命される。本部長役はナント原田大二朗だぞ。

捜査

これがメイン画面。ここで移動をしたり、聞き込みをしたりするのだ。会話はすべて音声出力される。

ビジュアル

事件がある段階に達し捜査が進んでいくと、実写のビジュアルシーンが始まる。

そして…

捜査の進み具合は、ひとめでわかる。さらに3DCGのバーチャル空間での証拠品捜しのモードもある。

ゲームのために香港ロケを敢行!!

ビジュアルシーンに使われる映像は、実際に香港ロケを行って撮影されたもの。時間にして60分余りにも及ぶこの映像は、一回ゲーム中で見れば、あとは何度でも繰り返し見ることができるぞ。杉本彩ファンはビデオに撮るべし!

STEAMGEAR MASH
〜スチームギア・マッシュ〜

完成度 10%

●タカラ
●発売日未定
●価格未定
●ACT
●CD

タカラのセガサターン参入第1弾。あらゆるジャンルの要素を詰め込んだという"マルチ・ジャンルゲーム"とは!? 開発者インタビューもあるぞ。

セガサターンを代表するキャラになれるか!?

メガドライブで「餓狼伝説2」をリリースしているタカラが、セガサターン参入第1弾を発表。基本はクォータービューのアクションシューティングだが、RPGやPUZ、さらには宝探し(?)なんかの要素も盛り込まれているという史上初の"マルチ・ジャンルゲーム"になるらしいぞ。どんなゲームになるのか、今から楽しみだね。

主人公キャラ"マッシュ"は天才科学者・千駄ヶ谷博士によって生み出された蒸気機関生命体。様々な道具を身体に装着できてしまうスゴイやつなのだ。

おいらマッシュ! よろしくネ!!

パターンが豊富!

アクションパターンの豊富なところも、このゲームの大きなポイント。いままでにない程、細かいらしいぞ。

●開発者からひとこと

「スチームギア・マッシュ」はセガサターンの表現力をフルに活用したゲームを目指し、現在鋭意制作中!!
作業がまだまだ山の様に残っていてツライけど、今までのゲームとはちょっと違った楽しさをみんなに遊んでもらえる様にがんばります!!

SEGA AM2 PRESENTS

AM R&D DEPT.#2

セガAM2研 Express

最新3D格闘ゲーム、「バーチャファイター2」がついにアーケードに登場するぞ。そこで今月は、10人の格闘家達のプロフィール&新技を一挙公開だ。

Vol.8 鈴木裕部長の気になるインタビューも必読だぞ!!

続報! いよいよ登場間際!「バーチャファイター2」最新情報!!

Virtua Fighter 2 アーケードへ行く前にココをチェック!!

ついにアーケードへの登場を目前に控え、早くも旋風を巻き起こす予感がする「バーチャファイター2」。今月は早くも全キャラの新プロフィール&新技コマンドを公開することになった。ただし今回の公開は、第1弾としてインストラクションカードに載っているもののみ。他の技コマンドに関しては順次紹介する予定だ。

アーケードに行く前に右のポイントもチェックしておこう!!

こんなに変わった「1」から「2」への変更点

CHECK① 基本技の変化に注目

前作の倍以上の技が追加された「2」だが、基本的に「1」で使えた通常技や特殊技はそのほとんどがコマンドの変更なしに出せるようになっている。とは言え、より良いバランス取りのために一部変更された通常技もいくつかあるようだ。特に空中戦の技は、かなり違いが見られるので覚えておこう。

通常技の変更例の1つがこの下段キック。右の「2」では……。

下段キックは立ちながらのローキックに変更されている。より現実に近いものになったのだ。

CHECK② 旧キャラの新コスチュームが!

同キャラ対戦時などで登場する2P専用キャラ。「2」では、この2P用キャラが、より1Pキャラと差別化されたデザインとなっていることに注目したい。ちなみに両袖が取れて活発的になったパイは1P用だぞ。

ジャッキー: 2Pジャッキーは、革ジャンにジーンズ。顔もカッコ良くなったのに注目。

サラ: 全身黒のコスチュームから、スペイン風(?)の服になり、露出度アップ。

カゲ: 鎖かたびらのような装備を着込んだ2Pカゲ。マスクだって取れるぞ。

CHECK③ 返し技の存在は!?

「2」のポイントと言えるのが、この返し技の存在。まだコマンドは明らかにされてないが、投げ技をはずしたり、相手の攻撃をギリギリの間合いでかわしたりということが可能になっている。より実戦に近くなった戦いについてこれるか?

相手のパンチをそのままつかんで投げる、カゲの特殊技。たまに出る。

※画面および設定は開発中のものです。

「VF2」の10人の戦士の新設定&特殊コマンド大公開 その①

というわけで、いよいよ「2」に登場する格闘家10人のプロフィールおよび技コマンドを公開しよう。今回は新キャラ2人に関してのみ、紹介したすべての技に解説をつけているが、前作から登場する8人のキャラは新技のみに解説をつけている。前作「バーチャファイター」で優勝したラウを倒し、世界一の強者となるのは誰か? さまざまな想い(おも)が錯綜(さくそう)する中、第2回格闘トーナメントが始まる!!

舜帝

Shun Di

PROFILE

- ●流　派■酔拳
- ●国　籍■中国
- ●誕生日■1月2日
- ●年　齢■82歳
- ●血液型■O型

トリッキーな動きでは他の追随(ついずい)を許さないのが、この酔拳使いの舜帝(シュン・ディ)。技のリーチ自体は短いが、自分から倒れ込んで相手のテンポを崩したりする戦いは得意中の得意。戦い慣れるまでは相当手強いぞ!!

技	コマンド
①横掃撃 おうそうげき	⇦Ⓟ
②連截顎手 れんさいがくしゅ	⇨Ⓟ
③仰身踏腿 ぎょうしんとうたい	⇦Ⓚ
④宙舞双転脚 ちゅうぶそうてんきゃく	⇨⇨Ⓚ
⑤転身双冲掌 てんしんそうちゅうしょう	Ⓟ+Ⓚ
⑥旋風掃腿 せんぷうそうたい	⬇Ⓚ+Ⓖ
⑦座盤跌 ざばんてつ	⇩⇩
⑧旋子 せんし	⇙Ⓚ

【舜帝について】

中国は北部山中で仙人として弟子数人とひっそりと生活していた舜帝。ある日彼はひさびさに無二(むに)の親友である秘宗拳と八極拳の老師と酒宴を開き、その席上で2人の流派の人間が格闘トーナメントで優秀な成績を修めていることを聞く。酔った彼はその席で参加すると決めてしまった。

【酔拳について】

酔拳は酔酒拳とも言い、中国武術の象形拳の1つである。この拳法の特徴は、つまずいたりそり返ったりといった"酔っぱらってよろよろした状態"から、攻法・避法を含んだ数々の技巧を繰り出すことにある。これらの特徴により、きわめて面白味に富んだ独特の風格を見せてくれる。

①横掃撃
いったんまわり込んだのちに突きをくらわす。トリッキーな技のひとつ。

②連截顎手
3発の突きをコンビネーションとして出す。最後の一撃はリーチがある。

③仰身踏腿
蹴りながら寝ころんでしまう特殊技。倒れている間は反撃をほぼ受けない。

④宙舞双転脚
前転しながら蹴りを出す奇襲技のひとつ。ガードされるとスキが大きい。

⑤転身双冲掌
一歩踏み込んで突きを出すため、リーチがある。通常技とからめて使おう。

⑥旋風掃腿
すくい払い。パイやラウが使う下段の旋風牙とほぼ同じ感じの蹴りだ。

⑦座盤跌
その場に座り込んでしまう特殊技。この間は上段攻撃を受けつけないぞ。

⑧旋子
飛び込んでの蹴り。連係技などに使うといい。間合いに合わせて使え。

リオン・ラファール

Lion Rafale

PROFILE

- ●流　派■螳螂拳
- ●国　籍■フランス
- ●誕生日■12月24日
- ●年　齢■15歳
- ●血液型■AB型

持ち前のスピードとリーチのある通常技を駆使(くし)した一撃離脱戦法を得意とするリオンは、使い込むほどに強さを実感できるキャラだ。相手の攻撃をかわして反撃、という戦いができれば最強の座も近い!?

技	コマンド
①前掃腿 ぜんそうたい	⇩Ⓚ
②縦跳穿掌 じゅうちょうせんしょう	⇧Ⓟ
③閃転空脚 せんてんくうきゃく	⇙Ⓚ
④後掃腿 こうそうたい	⬇Ⓚ+Ⓖ
⑤偸歩掃手 とうほそうしゅ	Ⓟ+Ⓖ
⑥双耳旋風 そうじせんぷう	⇨Ⓟ+Ⓖ
⑦穿陰掌 せんいんしょう	⇖ⓅⓅ
⑧穿弓腿 せんきゅうたい	⇩⇩Ⓚ

【リオン・ラファールについて】

フランス国内でも有数の資産を持つラファール家。そんな家庭に生まれたリオンは幼い頃からすべてにわたった英才教育を受けており、その中で螳螂拳を学ぶことになる。彼は父の独裁的な教育から逃れるため、優勝を目指して第2回世界格闘トーナメントに出場することになるが…。

【螳螂拳について】

大陸北部の三東省に発した北方拳術である螳螂拳は、中国各地の17の拳法から優れた技だけを集め、螳螂手法(カマキリのような両腕の動き)によってまとめられた実戦的拳法である。打撃時のスピードは多くの門派中最速と言われ、剛柔並済、長短、上中下の三路が取り入れられている。

①前掃腿
下段蹴り。姿勢が低いので相手の立ち攻撃をかわしやすいのが利点だ。

②縦跳穿掌
クルッと前転して突きを叩き込む。リーチがあり、奇襲として使える。

③閃転空脚
同じく前転して蹴りを叩きこむ。縦跳穿掌よりもさらにリーチがあるぞ。

④後掃腿
下段まわし蹴り。これもパイの旋風牙と似てるが、モーションはかなり速い。

⑤偸歩掃手
下段パンチ。モーションが読みにくいので、ときおりまぜて使ってみよう。

⑥双耳旋風
両手でカマキリのような突きを出す。タイミングを外して攻撃できる。

⑦穿陰掌
アッパーからのコンビネーション。これを発展させて技を使ってみよう。

⑧穿弓腿
リーチのあるすくい払い。間合いがわかっていないと転ばされやすいだろう。

【技の見方】P…パンチ/K…キック/G…ガード/➡…レバーを入れる/⇨…レバーを短く入れる/+…同時押し(※コマンドはすべてキャラが右向きの時のものです)

結城晶

Akira Yuki

●八極拳
●日本
●９月23日生
●26歳●O型

一撃必殺を身上とする八極拳をベースにした拳法を使う主人公。今回から"返し技"という概念が導入されたため、その戦い方にも大きな変化が見られる。まずは基本技を試せ。

アキラと言えば鉄山靠。至近距離でブチ当てて一発逆転を狙おう。

技名	コマンド
①連環腿 れんかんたい	⇨⇨ⓀⓀ
②狸門頂肘 りもんちょうちゅう	⇨⇨Ⓟ
③猛虎硬爬山 もうここうはざん	⬇⇨Ⓟ
④心意把 しんいは	(近くで)⬃⇨Ⓟ
⑤揚炮 ようほう	⬂⬂Ⓟ
⑥大纏崩捶 だいでんほうすい	(近くで)⇨⇦⇨Ⓟ+Ⓚ
⑦開膀(※上段ガード崩し) かいこ	(近くで)⇨Ⓟ+Ⓖ
⑧外門頂肘(※上段パンチ返し) がいもんちょうちゅう	Ⓖ⇦+Ⓟ

【VF2の結城晶】
八極拳をもとにした生み出された究極武術、その唯一の伝承者である晶は、自分の腕を試すべく第１回世界格闘トーナメントに参加。そこで様々な格闘家と闘い、彼は自分の腕の未熟さを知る。その後修行の日々を続けた彼に第２回大会開催の知らせが届いた。

今回公開された新技解説

⑤揚炮
しゃがみガードをはじき飛ばす、アッパーのような技。早めに出せば対空技にもなるかも？

⑥大纏崩捶
相手をつかんだ後に思いっきり体当りでつき飛ばす。心意把と似ているが飛距離はこちらが上。

⑦開膀
相手の上段ガードを解いてしまうというアキラならではの技。この技自体には攻撃力はなし。

⑧外門頂肘
上段パンチ返し。相手の攻撃とほぼ同時にコマンド入力すれば、攻撃を受け流して反撃する!!

パイ・チェン

Pai Chan

●燕青拳
●香港
●５月17日生
●19歳●O型

中段攻撃のレパートリーが乏しかったため、「１」ではかなりのテクニカルキャラとして使われたパイ。今回の「２」はその弱点をある程度克服しての登場だ。突進系の攻撃も強化!

燕旋擺柳の受け身投げ技と言えばこのパイちゃん。コマンドも簡単。

技名	コマンド
①旋風牙 せんぷうが	Ⓚ+Ⓖ
②燕旋擺柳(※受け身投げ技) えんせんはいりゅう	(近くで)⇦Ⓟ
③連環転身脚 れんかんてんしんきゃく	ⓅⓅⓅⓀ
④天地頭落 てんちとうらく	(近くで)⇨⇩Ⓟ
⑤穿沖拳 せんちゅうけん	⬂Ⓟ
⑥燕陣旋風脚 えんじんせんぷうきゃく	⇦Ⓚ+Ⓖ
⑦高端脚 こうたんきゃく	⇨⇨Ⓚ
⑧飛燕烈脚 ひえんれっきゃく	⬃ⓀⓀ

【VF2のパイ・チェン】
至高の味と究極の技を追い求めて家族を犠牲にした父ラウを倒すため、前大会に参加したアクションスターのパイ。しかし、そこで自分の未熟さを知った彼女は１年の厳しい修行で得た新たな技をもって第２回大会の参加を決意した。打倒ラウを胸に秘めて……。

今回公開された新技解説

⑤穿沖拳
踏み込んで突きを出す。攻撃力は低いが、踏み込んで出すリーチの長さとスキのなさは魅力。

⑥燕陣旋風脚
旋風牙とは逆回転の上段回し蹴り。旋風牙と使い分けて、相手を翻弄させるといいだろう。

⑦高端脚
踏み込んで蹴り上げを出す。ジャッキーのダッシュハンマーキックに近いかもしれない。

⑧飛燕烈脚
２段蹴り。意外とコマンド入力はシビアだが、決まれば連続技になるのでかなり気持ちイイ!!

ラウ・チェン

Lau Chan

●虎燕拳
●中国
●10月12日生
●54歳●B型

一度でも浮かばせたらリングアウトが狙えた斜上掌・斜下掌からのコンビネーションはややパワーダウンしている。パンチによる突進力と素早い上下段の打ち分けは脅威だ。

全部入ると大ダメージの連還転身脚。最後のまわし蹴りが決め手。

技名	コマンド
①旋風牙 せんぷうが	Ⓚ+Ⓖ
②転身巴咽掌 てんしんはいんしょう	(近くで)⇦⇨Ⓟ
③連環転身脚 れんかんてんしんきゃく	ⓅⓅⓅⓀ
④虎脚背転 こきゃくはいてん	⬁Ⓚ
⑤騰空虎穿脚 とうくうこせんきゃく	⬃Ⓚ
⑥空虎脚 くうこきゃく	⬃Ⓚ+Ⓖ
⑦地掃腿 ちそうたい	⇨⇩Ⓚ
⑧順歩沖掌 じゅんほちゅうしょう	⬂⬂Ⓟ

【VF2のラウ・チェン】
中国の著名な料理人であり、最強の武闘家として知られる虎燕拳のラウ。前大会で優勝したものの、彼はその結果に満足できず、再び仙山に戻ってさらに激しい修行を行なっていた。１年後、彼は今度こそ自分が納得できる結果を得るため第２回大会に参加する。

今回公開された新技解説

⑤騰空虎穿脚
通常の飛び蹴り。相手の下段攻撃をかわしながら攻撃する時などに使ってみるといい。

⑥空虎脚
ゆるやかな弧を描きながら蹴りを出す。騰空虎穿脚ほどリーチはないが、スキは少ない。

⑦地掃腿
下段足払い。燕旋蹴と似ているが、こちらのほうが断然スキがない。実戦ではこちらか!?

⑧順歩沖掌
大きく前に踏み込んで掌底を当てる技。斜下掌などと組み合わせて遠距離でうまく使おう。

ウルフ・ホークフィールド
Wolf Hawkfield

●プロレス
●カナダ
●2月8日生
●28歳●O型

「1」ではアッパーや投げ技をからめた接近戦と、ショルダーアタックなどの遠距離攻撃の2本柱がウリだったウルフ。今回はジャンプ系の奇襲技が増え、戦法にも新たな変化が。

何種類もの投げ技を持つのがウルフの魅力。リプレイ画面も派手だ。

技	コマンド
①ボディスラム	(近くで)⇨Ⓟ
②アックス・ラリアット	⇨⇨Ⓟ
③ダブルアーム・スープレックス(※対しゃがみ投げ技)	(近くで)⬁Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
④ショルダーアタック	⇦⇨Ⓟ
⑤ボディーブロー	⇨Ⓟ
⑥ネックカットキック	Ⓚ+Ⓖ
⑦ドロップキック	⬃Ⓚ
⑧フライングニールキック	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ

【VF2のウルフ・ホークフィールド】
無敗神話を残してプロレス界から去ったウルフは、まだ見ぬ強敵を求めて前大会に参加、そこで八極拳の使い手である晶と出会う。戦いの中で奇妙な友情が芽生えた2人は、大会終了後に再戦を誓い別れた。1年後、晶との決着のため、彼は第2回大会に出る。

今回公開された新技解説

⑤ボディーブロー
踏み込んで相手の腹を攻撃。他のキャラに用意されている肘打ちのかわりに追加された技だ。

⑥ネックカットキック
目の前で相手の首の裏を狙った蹴り(延髄蹴り?)を出す。リーチはないので近距離戦で使おう。

⑦ドロップキック
中距離戦から奇襲をかける時はコレ。イキナリ出して相手をビビらせろ。外すとスキだらけだ。

⑧フライングニールキック
さらに遠距離戦の空中技も用意されている。かなり離れた間合いからでも届く奇襲技の1つ。

ジェフリー・マクワイルド
Jeffry McWild

●パンクラチオン
●オーストラリア
●2月20日生
●37歳●A型

突進系の攻撃がさらに増え、より凶暴性がアップ(?)している「2」のジェフリー。破壊力抜群のスプラッシュ・マウンテンも健在なので、相手のスキをついて投げ技を狙おう。

しゃがんだ相手を投げるパワーボム。追い打ちのダウン攻撃も強い。

技	コマンド
①パワースラム	(近くで)⇨Ⓟ
②エルボーアッパー	⇨⇨ⓅⓅ
③パワーボム(※対しゃがみ投げ技)	(近くで)⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
④トーキックハンマー	⇩ⓀⓅ
⑤ヘッドアタック	⇨Ⓟ+Ⓚ
⑥ヘルスタッブ	⇩Ⓟ+Ⓚ
⑦ケンカキック	⇨⇨Ⓚ
⑧ヒップアタック	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

【VF2のジェフリー・マクワイルド】
第1回大会で多額の賞金を得た彼は、その金で念願の新造船「ロシナンテ」を建造し、凶悪な人喰い鮫(くいざめ)サタンシャークと対決した。だが、結果はあえなく敗退、新造船も破壊されてしまう。彼はサタンシャークへの復讐を誓い、再び賞金目当てに大会に参加する。

今回公開された新技解説

⑤ヘッドアタック
頭突き。出るまでのモーションが遅いが、当ればダメージ大。どちらかと言えば奇襲技か?

⑥ヘルスタッブ
フックのようなモーションの突き技。相手の突進を止めたい時などに使ってみるといいぞ。

⑦ケンカキック
大きく相手方向に蹴りを突き出す。これも出るまでにスキがあるが、そのぶん威力は保証済み。

⑧ヒップアタック
相手を押しつぶすジェフリーならではの奇襲技。しゃがんだ相手もこれで一気につぶせる。

影丸
Kage-Maru

●葉隠流柔術
●日本
●6月6日生
●24歳●B型

リングアウトを狙えるマニアックな技がそろったカゲは使いこなすまでが大変かも。他のキャラ同様、中〜遠距離攻撃の技が増えたので、撹乱(かくらん)戦法により幅が広がっているぞ。

トリッキーな技が増えたカゲ。姑息(?)にリングアウトを狙え!!

技	コマンド
①水車蹴り(すいしゃげり)	⬁Ⓚ+Ⓖ
②弧延落(こえんらく)	(近くで)⇦Ⓟ
③影霞(かげかすみ)	(近くで)⇦⇨Ⓟ
④刀霞(かたながすみ)	(近くで)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
⑤裏閃刃(りせんじん)	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ
⑥地走り(じばしり)	⇦⬁⇩Ⓚ
⑦幻葉(げんよう)	⇦Ⓚ+Ⓖ
⑧葉呀龍(はがりゅう)	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ

【VF2の影丸】
故郷を壊滅した謎の組織を捜査していたカゲは、その組織が開催していた格闘トーナメントに参加するが、何の手がかりを得られぬままに終わってしまう。その後のさらなる捜査で、彼は母が組織の戦士として生きているという情報を得え、再び戦うことに…。

今回公開された新技解説

⑤裏閃刃
上から手刀を降り下ろし、すぐさま突き技を出すという2段パンチのコンビネーション攻撃。

⑥地走り
足払い。流影脚よりもモーションが速いので、いきなり出して相手を転ばせることができる。

⑦幻葉
リーチのあるまわし蹴り。旋風脚と組み合わせて使うのか、それとも違う使い道があるのか?

⑧葉呀龍
雷龍飛翔脚なみにリーチのあるドリルキック。遠距離攻撃なので間合いはよく考えて使うこと。

サラ・ブライアント
Sarah Bryant

●截拳道
●アメリカ
●7月4日生
●21歳●AB型

華麗な足技と正確無比なコンビネーションで相手をマットに叩きふせるサラ。今回は中〜遠距離からの奇襲技も増え、さらにスキがなくなった。人気の高さと強さは比例する!?

コンボ系の連続技はスキもなく、かつ実用度も高い。華麗に決めろ。

技	コマンド
①ダブルジョイントバッド	⇨ⓅⓀ
②イリュージョンキック	⬋ⓀⓀ
③コンボ ライジングニー	ⓅⓅⓅⓀ
④ネックブリーカー ドロップ	(近くで)⇨⇨Ⓟ
⑤ダブルキック	⇦Ⓚ
⑥トルネードキック	⇙Ⓚ+Ⓖ
⑦ラウンドキック	⇧Ⓚ
⑧スピニングキック	Ⓚ+Ⓖ

【VF2のサラ・ブライアント】
第1回大会で、ジャッキーの刺客として組織から送り込まれた戦闘マシーン、サラ。しかし前大会は洗脳が不完全だったため、ジャッキーを倒せずに終わる。その後組織は、さらに強力な調整を開始、最強の格闘マシーンとして再び兄の前に現れることに……。

今回公開された新技解説

⑤ダブルキック
その場で立ちながら2段蹴りを出す。2発目の蹴りの攻撃判定はやや上にあるぞ。

⑥トルネードキック
リーチのある飛びまわし蹴り。中距離の間合いからコレで奇襲をかけるといった戦いができる。

⑦ラウンドキック
相手の足払いをかわしつつ蹴りを出す。出すのは簡単だが、実戦で使いこなすのは結構大変。

⑧スピニングキック
パイ、ラウ、ジャッキーにあったまわし蹴りがサラにも登場。でも下段まわし蹴りはないの？

ジャッキー・ブライアント
Jacky Bryant

●截拳道
●アメリカ
●8月28日生
●24歳●A型

ダイナミックな足技と豊富なコンビネーションで相手を翻弄するジャッキー。強力無比のダッシュハンマーキックが弱体化したものの、中距離戦の攻防はさらに充実しているぞ。

ライトニングキックは技を出し終えた直後に見せる片足のタメが○。

技	コマンド
①スピニング バックナックル	⇦Ⓟ
②エルボー スピンキック	⇨ⓅⓀ
③スピニング アームキック	⇦ⓅⓀ
④サマーソルトキック	⇘Ⓚ
⑤スマッシュフック	⇙Ⓟ
⑥サイドフックキック	⇦Ⓚ
⑦ビートナックル	Ⓟ+Ⓚ
⑧ライトニング キック	⇩Ⓟ+ⓀⓀ×4

【VF2のジャッキー・ブライアント】
インディーカーレースの事故で瀕死の重傷を負ったジャッキーは、リハビリをかねて事故の原因を起こした謎の組織を追っていた。第1回大会で組織に捕らえられた妹サラと再会したが、妹の奪還に失敗。1年間の修行を経て、再び彼は大会参加を決意する。

今回公開された新技解説

⑤スマッシュフック
横なぐりのフック。素早く出せてリーチもあるので、スピニングバックナックルと使い分けろ。

⑥サイドフックキック
蹴り技の一種。他のコンビネーションと組み合わせて使えるのかどうかは不明。いろいろ試そう。

⑦ビートナックル
一歩踏み込んで真上から降り下ろすようなパンチを出す。技が出るまでのスキがあまりない。

⑧ライトニング キック
5連キック。出している間はスキがないものの、その後は反撃されやすい。動きがカッコイイ。

おまけチェック① 舜帝を酔わせろ!!

君はジャッキー・チェンが出演した映画「酔拳」を知っているかな？　ちなみにあの映画では、「酔拳は酔えば酔うほど強くなる」というくだりがあったんだけど、じつは「バーチャファイター2」に登場する酔拳使いの舜帝も、映画の設定のように"お酒を飲んでよっぱらうほど攻撃力が上がる"という要素が加味されているのだ。プレイするとわかるが、舜帝は特定の技で相手をダウンさせた瞬間に、腰にさげたひょうたんから酒を飲む。ドンドン赤くなるぞ!!

飲めば飲むほど……
投げ技を決めた直後。舜帝がグビッとお酒を飲んでいるぞ。

顔が赤くなるっ!
ほんのり赤くなった舜帝の顔色に注目。ドンドン赤くなる。

おまけチェック② 新勝ちポーズも要注目!

前作の「1」には、各キャラにKO時のポーズが2種類、勝利時のポーズが1種類用意されていたが、そこらへんのポーズも、「バーチャファイター2」ではさらにパワーアップ(?)しているぞ。どれぐらいの種類があるのかは、まだ教えられないけど、ザッとやってみただけでも、不思議な印(?)を結ぶカゲや、拍手で相手を挑発するサラなど、勝つ楽しみも増えているのだ。アキラやパイも、右のポーズ以外にいろいろあるぞ。ぜひゲーセンでチェックしてくれ!!

エイドリ○〜ン(ウソ)
ロッキーではない。以前よりもちょっとハデなアキラだ。

はしゃぐパイちゃん
ピョンピョンと跳ね回って喜ぶパイ。結構オテンバな感じ。

AM2研特別インタビュー

どうなる？「VF2」のセガサターン移植！ そして…

AMショーも大盛況に終え「バーチャファイター2」の作業も最終段階に入った10月上旬。「VF2」のセガサターン移植や「鉄拳(仮)」のことなど、みんなが気になることを鈴木部長に聞いてみた。

AM2研部長 鈴木 裕

「バーチャファイター2」のセガサターンへの移植の自信のほどははたして？ 気になる発言も飛び出したインタビューだぞ。

「2」は「1」とは違う感覚で遊んでほしいですね

本誌■まずは、AMショーでの「2」の感触や反響はいかがでしたか？

鈴木■「全般的には、非常にいい感じでしたね。ただ、プレイ感覚の部分で、戸惑ってる人も中にはいたようですね。例えば、対戦を「1」の時ほど組み立てられないとか、一方的な攻防になりがちだとかっていう意見が見られたんですけど、これはたぶん、「1」とまったく同じやり方でプレイしてるために、そうなっているんだと思います。今回の「2」っていうのは、戦い方からして「1」とは全然違ったものになっているんですよ。ここらへんの違和感は「2」が出て、1カ月もすればすぐにみなさん慣れちゃうと思います。だから、「2」をやるみなさんには、「1」と違う感覚で臨んでほしいですね。

本誌■現在の開発状況は？

鈴木■「キャラのバランスを含めてそろそろ最後のツメにかかってます。今回は、基本投げに関しては、すべての技をかわせるようになっているんですよ。まだかわし方は公開しませんけど、投げられそうになったら、何かをやってもらえばはずせますので、いろいろ試してほしいですね。

本誌■セガサターン版「バーチャファイター」にもあった"段位認定モード"が「バーチャファイター2」にも導入されていると聞きましたが。

鈴木■仕様はだいたいセガサターンのものと同じですが、段位認定モードに入りたくない人もいるでしょうから、そこらへんはお店のディップスイッチ設定か、もしくは「P、K、Gボタンを押しながらスタート」すると、段位認定モードのCPU対戦に入るようになっています。

本誌■先月お話のあったデュラルや、エンディングは、どうなりました？

鈴木■デュラルのステージはもう完成しましたが、エンディングはまだ試行錯誤中ですね。でも、デュラルのステージは、なかなか高度なことをやっていますので、1Pで最終面を出す価値はあると思いますよ。

本誌■AMショーでは、ライバルのナムコさんが、「バーチャファイター」に似たゲーム「鉄拳（仮）」を出展されてましたが、そこらへんはご覧になりましたか？

鈴木■「鉄拳」、見ましたよ。ゲームも実際にやりました(笑)。

本誌■ご覧になっての感想は？

鈴木■そうですねえ。とりあえずいろいろあるんですが(笑)、僕が噂で聞いていたのとは、ちょっとイメージが違いましたね。ただ、ナムコさん、よくこの1年間で、あそこまでやってきたな、とは思います。この作品以降にも、こういった3D格闘ゲームはたくさん出てくると聞いてますから、我々AM2研としては、常にこの分野に関しては、アドバンテージを保っていきたいと思いますね。

本誌■話は変わりますが、「1」を作られてからほどなくして「2」の開発が始まったと先月おうかがいしましたが、今度「2」の作業が終わったら、すぐに「3」の開発が始まると思っていいんでしょうか？

鈴木■そうですね。「2」でできなかったところは「3」に盛り込むつもりで始める予定です。具体的には、もうちょっと、コンピュータで制御したいところがあるんですよ。例えばキャラに思考回路を持たせるとか、そういった部分ですね。それと、「1」から「2」に変わった時のような映像的なインパクトの強さを「3」でどうやったら出せるかも、いろいろ考えてるところです。とりあえず、「2」がリリース間際ですので、「2」は「1」をやったことがない人にも、ぜひ試してほしいですね。

「バーチャファイター2」セガサターンへの完全移植は可能か？

本誌■業界の方も含めて、みなさんが気にしてることだと思いますが、AMショーの2日目にいきなり発表された"「バーチャファイター2」のセガサターン完全移植決定"に関して、おうかがいしたいのですが？

鈴木■そうですね。まず、プレイステーションとセガサターンと並べてみた場合、よくプレイステーションのほうが、3D処理という面で優れているという言い方がされているんですが、僕はそこらへんは少し違うと思うんですよ。セガサターン版「バーチャファイター」を見てもらえればわかると思いますが、セガサターンでも、これだけのことはできるんだっていうのが、今回証明できたと思うんです。もう少し具体的に言うと、「バーチャファイター」っていうゲームは、人間らしさを出す部分で、他のゲームにはないほど、非常に膨大な計算量を使っているんですよ。おさげが複雑に動くとか、腕や脚の挙動1つをとっても、普通のポリゴンゲームよりも処理に当てている部分が多いんです。だから、こういった部分で、もしも妥協をするのなら、画面への表示ポリゴン数は、もっと増えてくるんですよ。また、今

"P+K+G+スタート"で入れる「VF2」の段位モード。8段を取るのは至難の業だぞ。

ナムコとセガのCG競争はついに3D格闘の分野でも。

気になるあの作品の移植は？

AM2研関連の作品で、今後セガサターンに移植される可能性の高い最新作が下の2本だが、今のところ移植の可能性はかなり高そうだ。良質のゲームはドンドン移植して増やしてほしいよね。

バーチャコップ

この秋、ゲームセンターに登場したばかりの3Dポリゴンガンシューティング。ポリゴン独特のリアルな空間は体験の価値あり。

デザートタンク

海外のマーチンマリエッタ社にAM2研が技術協力して誕生したリアルタンクバトル。ガンガン破壊する快感はやみつきになる？

回のセガサターン版は、キャラの表示も、あえてアーケードの「1」に似せてテクスチャー処理をしていますが、やろうと思えばナムコさんの「鉄拳(仮)」レベルの映像は、セガサターンでも出せるはずです。だから、セガサターンはそういう3D処理も、強いんだということを、みなさんも感じてほしいと思うんですよ。

あと、僕らで今検討してるのは、もしも「バーチャファイター」でセガサターンに興味を持ったサードパーティーさんがいらっしゃったら、セガサターン版「バーチャファイター」のデータを公開してもいいと思っているんですよ。だから、そうしたメーカーさんからすると、セガサターンで、すぐに「バーチャファイター」レベルのものが作れるような環境をご提供できるかもしれません。ここらへんは、社内的な調整がすんだら、ぜひ具体化したいと思ってますので、期待しててほしいですね。

本誌■「バーチャファイター2」の移植なんですが、誰もが気になっているのは、1/60のモーションと、表示ポリゴン数なんですが……。

鈴木■確かにハード的な差がありますので、〝完全移植〟は難しいですね。ただ、ゲーム内容に関しては完璧なものにしたいというのはあります。だから、アーケードとまったく同じシステムで、対戦が楽しめるようにはなるはずです。まあ、背景の木が揺れているとか、細かい部分の表現はちょっと難しいと思いますが。

本誌■セガサターンと互換機の業務用基板のST-Vには、例えばポリゴン数を増やしたりするような拡張性があると聞いてますが、これがセガサターンにも適用されるようなことはありえますか?

鈴木■それをやるとユーザーのみなさんにかける負担が高くなりますよね。ただ、「バーチャファイター2」を現状のレベルで満足できるものにできないならば、何らかの措置は考えるかもしれません。いずれにしても、AM2研から出す以上は、満足のいくものを出すつもりです。

本誌■セガサターン版「バーチャファイター2」のスタッフは今回の「バーチャファイター」移植スタッフと同じですか?

鈴木■まだ未定です。考えてはいますけど、今はここにいる岡安なんかには、休ませてあげたいので、今それを言うのは残酷ですから。

岡安■残酷なんですか(笑)? ただ、セガサターンに関しては、1回経験した人間がいるといないとでは、大違いですよね。やはり業務用をやったプログラマーも必要だし、セガサターンをやった人間も絶対必要だと思います。でも僕がやるって言ってるわけじゃないですからね(笑)。

本誌■今後、セガサターンで、「バーチャコップ」や「デザートタンク」などの移植の可能性はいかがです?

鈴木■今のところは検討中ですね。「バーチャコップ」は当然やることになるでしょうが、移植作業を2研でやるか、それとも他の部でやってもらうかなどを考えているところです。あれはゲーム自体が非常に単純で面白いですし、移植作業もそんなに難しいゲームじゃないですからね。

本誌■「デザートタンク」のほうは?

鈴木■こちらは、やるのならマーチン・マリエッタ(※現ロッキード・マリエッタ)さんにお願いすると思いますよ。

本誌■AM2研さんとしては、まったくオリジナルの作品も、そろそろやりたいのでは?

鈴木■興味はありますし、やりたいんですけど、人が足りませんから。まだ、話せるレベルではないですね。

本誌■何かありそうですね(笑)。とりあえず、そこらへんは来年にとっておくとして、最後に一言を。

鈴木■今やっている「バーチャファイター2」は、「1」よりもさらに進化していますが、「1」は「1」で、いいところがあるんですよね。また、「1」をやり込んだ人は「2」に対しても非常に有効にできていますので、ぜひセガサターンで「1」をやりこんで、「2」に臨んでほしいですね。

もちろん、「2」もじきにセガサターンで出しますので、楽しみにしててください。

本誌■ありがとうございました。

良く仕上がってきたセガサターン版「VF」とアーケード版「VF2」を前に表情もいい鈴木部長。

「VF2の移植も僕がやるんですか?」といった表情の岡安氏。さてどう?

いよいよ今月22日に家庭で遊べるセガサターン版「VF」。期待して待て。

プレゼント当選者発表!

なんとUFOキャッチャーぬいぐるみが超プレミア品に!

9月からUFOキャッチャーに登場した「バーチャファイター」人形が、じつは、現在早くも品切れで超プレミア品となっているのは知っているかな。この人形、今のところ再生産の予定もなく、問い合わせも殺到中といった状態だから、もしもまだお店に残っているのを見つけたら、ぜひ挑戦することをオススメするぞ。というわけで、10月号のセット当選者は右の伊藤君に決定/ おめでとう。

セット当選者は…

秋田県・伊藤初美くんに決定

AM2研ニュース

UFOキャッチャーに今度は特製Tシャツが登場!!

ぬいぐるみが早々に品切れ状態になるなど、まだまだ人気の盛り上がっている「バーチャファイター」だが、今度は「バーチャファイター」のキャラをあしらった特製Tシャツが、UFOキャッチャーに登場することになったぞ。

絵柄は右の全キャラ入ったものの他にアキラ、ジャッキー、サラ、パイの単体ポーズの計5種類。こちらもプレミアがつきそうだから「VF」マニアのキミは、早めにゲットしようぜ/

登場は11月頃から、各店に。100円で手に入るなら、絶対お得!

ハガキ大募集!

採用者から抽選で特製ブルゾンが当たるぞ!!

「AM2研Express」では、みんなのハガキを大募集しているぞ。イラストはもちろん、みんなの質問や意見に対し、AM2研が直接答えてくれるから、どんどんハガキを送ってきてね。今後のAM2研作品(音楽も含む)への意見や要望も、制作の際の参考にされるかもしれないぞ。採用者の中から毎月1名に貴重な「バーチャファイター」スタッフブルゾンなどを進呈するよ。

【AM2研Express応募先】AM2研への質問、意見、イラストなどは、〒103 中央区日本橋浜町3-42-3 「BEEP/メガドライブ」編集部「AM2研Express」係まで送ってね。

SUPER 32X

12月3日発売
16,800円

発売日、価格決定!!

ついに発売日・価格が決定した32X。16,800円という価格を高いと見るか、安いと見るかは、意見の分かれるところだが、発売初期のソフトラインナップは予想以上に充実したものになっている。本体同時発売ソフトが3本、来年1月までにさらに5本以上と2カ月でなんと10本ものソフトがリリース予定！　この冬の新ハード戦争は、32Xが台風の目になる!?

発売秒読み!! 永田部長期待のソフトを語る

アーケード移植が目白押しの期待のニューハード、スーパー32X。いよいよ発売まで1カ月を切り、同時発売ソフトも出そろった感のある状況だが、今回もCS第4研究開発部部長の永田氏に先月同様インタビューに応じてもらった。国内版「V.R.Deluxe」の開発を終えたばかりの永田氏だが、早くも次回作への熱い意気込みを語ってくれたぞ。

「初めてのハードというレベルじゃなく、ハードを出して1年ぐらいたって出てくるレベルのソフトをそろえられたつもりです」と永田部長。いまや32Xの顔だ。

「V.R.Deluxe」は国内版と海外版でコースが違う!

●今月の発表で、すべてお膳立ての整った感のある32Xだが、実際のソフト開発作業のほうは、どの程度の段階なのだろうか？予定どおりリリースされるのだろうか？　永田氏によると「同時発売の3本、それから2週間ほど遅れて発売される『V.R.Deluxe』に関しては、順調に開発も終わり、無事マスターアップしています。あとはもうユーザーのみなさんに楽しんでもらうのを待つだけですね。今は立ち上げ以降の1月から2月のタイトルに重点を置いて、最後のツメをやっているという状況です」という頼もしい返事が返ってきた。

また、先月のインタビューでは、バックアップがつくということしかはっきりと決まっていなかった「V.R.Deluxe」だが、今回は国内版と海外版の違いに関し「細かいところなんですが、コースセレクトとかカーセレクト、それにエンディングも変えました。あとサンドパークで二股に分かれるところがあるんですが、若干コースを変更してあります。海外版では、そこで右側を行くと確実に速いんですよ。それを国内版の場合は、右側をちょっとシケインぽくして、慣れてこないと速く走れないようにしました。もちろん、慣れてしまえば左側を行くよりは速いんですけどね」といろいろ教えてくれたぞ。他のソフトでは、「DOOM」が以前のバージョンから、より高速化されたという話も聞けた。酔いそうなぐらい速く動くということで、こちらも期待大だ。

24メガ、バックアップつきながら8,800円という低価格でリリースされる、「V.R.Deluxe」。変更前の海外版のコースもちょっと気になる!?

海外パソコンからの移植となる3Dシューティング「DOOM」。より高速化を目指して画面が若干縮小されたとのこと。

第2弾、第3弾もすでに準備万端!?
対応ソフトは続々出る？

●来年3月ぐらいまでが勝負という永田氏。この後のソフトリリースの予定はどうなっているのだろうか？「年内にはサターンをはじめ、他メーカーの次世代機も出そろってきます。だから、もちろん1発目も大事ですけど、2回目、3回目とどれだけ波状攻撃をかけられるかということが重要だと思います」との回答。どうやらこの後も見逃せないタイトルが目白押しのようだぞ？

アフターバーナー
「ハリアー」同様、そのまま移植が期待されるタイトル。くわしくは今号の記事を見るべし！

メタルヘッド
永田部長いわく「波状攻撃のカギとなるソフト」。テクスチャー処理でリアルな世界を再現。

SUPER32Xスペック

項目	内容
CPU	メイン:SH2(32bit RISC)×2
メモリ	ワークRAM　2Mビット
	ビデオRAM　2Mビット
	IPLROM　8Kビット
グラフィック	同時発色数 最大32,786色
	パレット発色　256色
サウンド	PWM音源　2ch
価格	16,800円（税別）
発売日	1994年12月3日予定
同梱品	ACアダプター
	モノラルディンプラグケーブル
	MD　接続ケーブル
	MD2　接続ケーブル
	MD2用スペーサー
サイズ	W210mm　H100mm　D115mm
接続可能ハード	メガドライブ
	メガドライブ2
	ワンダーメガ
	（別売のスペーサー必要）
	ワンダーメガ2
接続不可能ハード	テラドライブ
	レーザーアクティブ
	メガジェット
	アイワCSD-GM1

メタルヘッド

完成度 65%

●セガ
●来春発売予定
●価格未定
●ACT
●24M

久々に新情報が公開された期待の3D ACT。テクスチャー処理と4種類の視点変更で臨場感満点の仕上がりだ。某アニメを思わせるハードな雰囲気もグー。

バトルテックもびっくり!!

32Xイチオシの超期待ソフトがこの「メタルヘッド」だ。とにかく画面写真を見てほしい。次世代機顔負けのこまやかさなのだ。

こうなると、気になるのはスピードや動きといった処理関係。なんといっても3Dモノはコレが命だからね。でも、そこらへんも心配無用。テクスチャー処理を施して、ポリゴン数を毎秒1万程度に押さえた結果、秒間20フレームという細かい動きが可能になったのだ。だから某ハードのように静止画面はきれいだけど、動きがコマ送りみたいでイライラする、なんてことはないぞ。ロボットマニアは期待せよ!

キミは生きのびることができるか!?

コックピットからの視点。ちなみにプレイヤーの操作するロボットはガシャガシャと二足歩行するタイプ。「ボトOズ」というよりは「ダOラム」というところだろうか?

武器は全部で6種類。パンチと機銃は無制限だ。

全6ステージ16ミッションをクリアせよ!

はじめにミッションの目的を説明してくれるぞ。どんなステージがあるかはお楽しみ。

リプレイは?

リプレイモードでも入ると面白そうだよね? 続報に期待しよう。

★視点は4種類用意されるぞ

もはやポリゴン3Dモノの標準装備になりつつある視点変更も当然盛り込まれている。視点は全部で4種類。「V.R.Deluxe」同様、ボタン1つで好みの視点へ瞬時に切り替えてくれるのだ。

上空からの視点。自分の周りを見渡す時に使う。周囲の索敵に便利だ。

コックピットから上空を見上げる視点。味方のヘリを守る時に使うことになる。

自機の後方から見た視点。自機の頭と肩が画面下部に見えている。

激シブなオープニングデモ

メタルヘッド……それは人型汎用兵器の総称。近未来を舞台にエスカレートする凶悪犯罪を阻止すべく主人公はメタルヘッドを駆る。

オープニングデモから。ハードな世界観は、さしずめ3D版「レイノス」というところ。硝煙の臭いが鼻を突く!

GOLF MAGAZINE PRESENTS 36 HOLES STARRING FRED COUPLES

完成度 70%

●セガ
●発売日未定
●価格未定
●SPT
●容量未定

ポリゴン処理された美しいコース。そして、実写取り込みのゴルファーがスムーズにアニメーションするのがウリの、32X初のスポーツものだ。

いろいろできてきたのだ

確実に開発が進行しているらしい(?)ゴルフゲーム。今月はいよいよ、モードセレクトとゴルファーのエディットをしているところと思われる画面写真をドーンと初公開だ。もうすっかりおなじみのメイン画面も、例によって先月よりもさらにキレイなものなってきた。この調子でいくと、次世代機を上回る超美麗画面になるのも時間の問題。期待して待て。

先月とはちょっと色味が違う女性ゴルファー。文字フォントなどの表示部分も変更されているので要チェック。また、ボールが飛んだ後の処理がどんな感じになるのかも早く見たいところだ。スポーツゲームマニアは、今後の情報を見逃すな!

細かいエディットも思いのまま

な、なんと! ゴルファーの選択だけでなく、服を好きな組み合せに変えられるのだ。他にも、いろいろと細かい設定の変更が可能になっているぞ。

気になるロゴも……

モードセレクト画面も、実写取り込みがバックに。さすが32X! ひと味違うね!! ところで、画面右上のロゴマークは、『GOLF MAGAZINE』が監修しているということで入れてあるんだろうけど、ちょっと気になるのは左上。SEGA SPORTS……もしかして32Xでスポーツゲームのシリーズ化を考えているのか!?

スペースハリアー

完成度 100%

●セガ
●12月3日発売
●4,980円
●SHT
●16M

知っている人はうなずき、初めて見る人は驚嘆の声をあげる。そんな反響があふれるスーパー32X版「スペースハリアー」。発売直前チェックをするぞ。

全18ステージを完璧に移植！あの興奮が蘇る!!

体感ゲームの傑作として名高い「スペースハリアー」の完璧移植版が、スーパー32X対応ソフトとして登場するのは、先月紹介したとおり。当時のセガの〝システム16〟基板程度のソフトは、「32Xを使えば、ここまで完璧に移植できるのか！」ということを見事に見せつけてくれる1本に仕上がっているぞ。このデキには、当時やり込んだマニアも絶対満足するはずだ。

ハリアー唯一の武器の独特の機械的な発射音から、ボスの大きさ、パターンなど、細かい部分までまさに本物。ここらへんは腕のいいスタッフが、こだわりをもって移植したそうだから、みんなも一目見てほしいところだ。

今回は、完成版のサンプルをやり込んで気づいた点をチェックしてみた。エンディングに至るまで、まったく余計なものはつけられていないが、そんなものは不要なデキだぞ。低価格にも注目！

アラ探しは無駄！無駄!!無駄!!!

電源オンでロゴがドーン！

電源投入後にセガロゴとスーパー32Xのロゴがドーンと出現する。このロゴは32Xの全ソフト共通というわけではない。ソフトによっていろいろ違うぞ。

デカイぜセガロゴ！

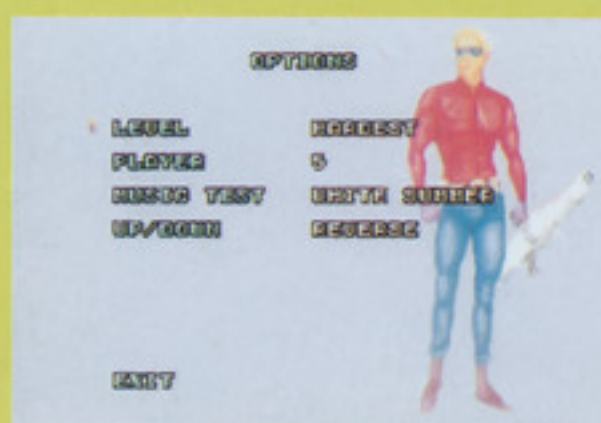
32Xもババーン！

コンティニューは？

まずはステージ6以上に進もう。ゲームオーバー後にタイトル画面に戻ると、なんと6面からコンティニューを選べる。ちょっとうれしいかも。

キノコもビッグ！

オプション画面で設定できること

これが32X版唯一のオリジナル画面のオプション画面だ。レベル設定は4段階。残機は3人か5人かを選択可能だ。上下移動の操作設定も当然あるぞ。

開発チームから一言

32Xのスーパーな表現能力で、セガファンの満足度100%に仕上がった「スペースハリアー」。ワイドTVで遊べば迫力も倍増。これからも頑張りますので、他の移植希望タイトルも、がんがんリクエストをよろしく！

（るつぼ）

なつかしのボスが総登場!!

先月でも軽く紹介したボス達だが、今回は先月載せてなかったボスを集めてみた。大きさや行動パターンがまったく同じなのは、この画面を見ただけでも、マニアの人にはわかるはず（ホントか？）。もちろん、放っておくと弾の速さがドンドン上がってくるのも当時のまま。このゲームを知らない人も熱くなれることうけあいだ。マニアの人もそうじゃない人も、さらにのめり込んでやってくれ。

スケイラ

シュラ

無敵ドム

アイダ

バーバリアン

バルダ

そしてボス大行進！

もちろんコケます！

V.R.Deluxe

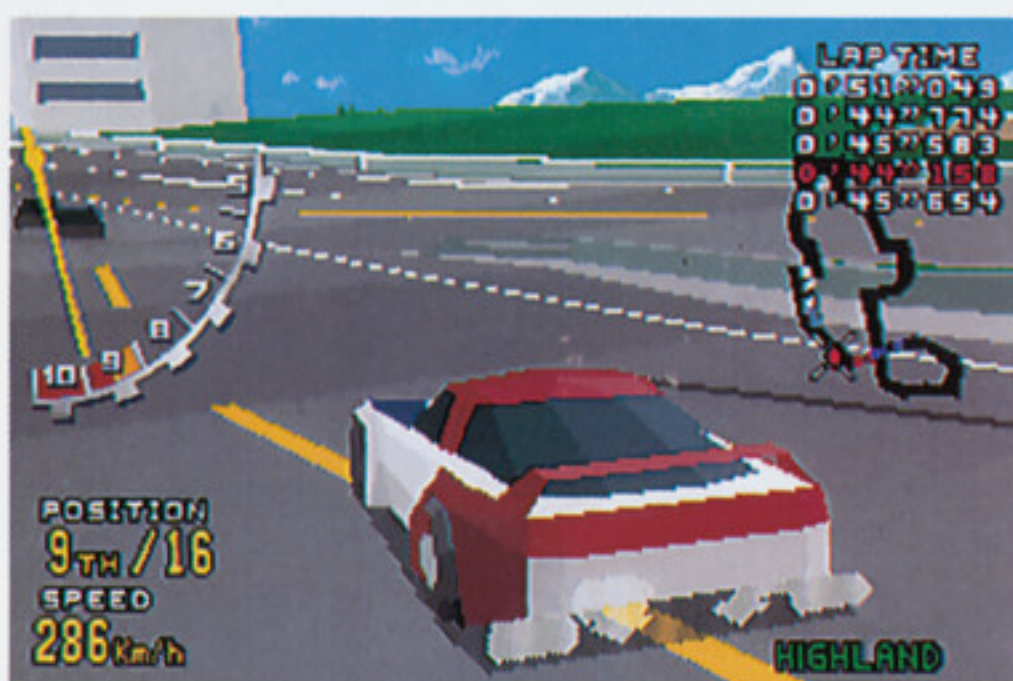
完成度 90%

●セガ
●12月16日発売予定
●8,800円
●RAC
●24M+B・B

ついに完成した32X版「V.R.Deluxe」、今月は細かいゲームモードと、前作との違いをカッコイイリプレイ画面をもとに解説するぞ。

さらに充実したモードとリプレイが熱い!!

32Xのハードパワーを存分に生かし、さらにオリジナル＋αの魅力を満載した「V.R.Deluxe」。単なるパワーアップリメイクではなく、「MD版のオリジナル続編」という位置づけで作られたこの32X版は、MD版のスタッフらが直接手掛けているだけあって完成度も抜群なのだ!! 今月はその魅力に迫るぞ。

自分の走りを観察するリプレイモードがさらにスケールアップ。リプレイ中にBを押すと……。

場所によっては、自車の前やすぐ後ろから見たような迫力あるカメラアングルが楽しめる。MD版にはなかったような視点を見つけ出す楽しみが増えているのだ。

進化したリプレイ

ヘリコプターモード（自車を真上から見たアングル）のリプレイも、十字ボタンによって高度を自在に変えられるようになった。超々高度からの視点は、コース図もバッチリわかる。

多様なる車種を選べ

32X版は業務用にはなかった車種が2タイプ追加され、計3タイプのマシンが用意されている。車種ごとに操作感覚は異なるので、まずは走り込んで特徴を覚えよう!!

フォーミュラカー

MAX328km/h

業務用「V.R.」でもおなじみの車種。加速が良く、バランスの良さでは一番。車体もMD版よりカッコよくなった。

ストックカー

MAX286km/h

乗用車をベースにしたレーシングカー。操作はしやすいが、やや遅い。独特のドリフト感覚はくせになる？

プロトタイプ

MAX381km/h

最高速を重視したモンスターカー。このスピード感は必見もの。ただしテクニカルなコーナリングは苦手だ。

注目！ 5種類のゲームモード！

32X版「V.R.DX」に用意された5つのゲームモードは、基本的にMD版「V.R.」と同じ。つまりコースの練習やコースレコードに挑戦するならタイムアタック、実戦のレースが楽しめるV.R.モード、自分の真の実力を試したいなら2人対戦といった楽しみ方ができるわけだ。細かい改良にも注目！

Time Attack タイムアタック

基本的にはMD版のフリーランと同じで、周回数を決めて好きなコースを走れる。100分の1秒まで記録。

Records 記録

各コースごとに最速ラップタイム、1～24位までのコースレコードを表示。バックアップにより記録の保存もできる。

Virtua Racing V.R.モード

制限時間内にチェックポイントを通過し、CPUが操作する15台のアザーカーと計5周での順位を競い合うモード。

2players VS 2人対戦

人間同士で一定周回数を走り、どちらが先にゴールするかを競う。上下2分割の画面構成で、各視点切り替えもOKだ。

Options オプション

1P戦の難易度変更やゲーム中の効果音・BGMを聴く時に。パッドの設定も可能。

開発チームから一言

先日、MD版「V.R.」を引っ張り出してやってみました。操作性、グラフィック、サウンドを32X版と比べると「同じ年に出る、同じゲームの移植作とは思えない」というのが実感です。作った本人が言うんだから、間違いありません。ホントです。（V.R.チーム）

【32X耳より情報】32X購入者から抽選で1,000名にセガオリジナルグッズが当たるぞ。また、以下の店舗では11月下旬から発売前の32Xソフトが体験できるのだ。要チェック！ ヨドバシカメラ新宿西口本店、キムラヤ町田パート2、Piw柏2号店、ラオックスゲーム館、ソフマップ東京13号店、博品館、アンドウトーイ、ヤマギワ東京本店、横浜高島屋、横浜そごう （右欄外に続く）

リプレイショットで全コースを解説！

今月は新たに追加された２コースを中心に、「V.R.Deluxe」の全コースを解説していこう。いずれも完走後に見ることができるリプレイモードの画面をメインに載せたので、通常のプレイでは見れないような画面が満載。業務用からある３コースも、前作のリプレイモードでは見れなかったアングルのものを多く収録してみた。細かな違いがわかるかな？

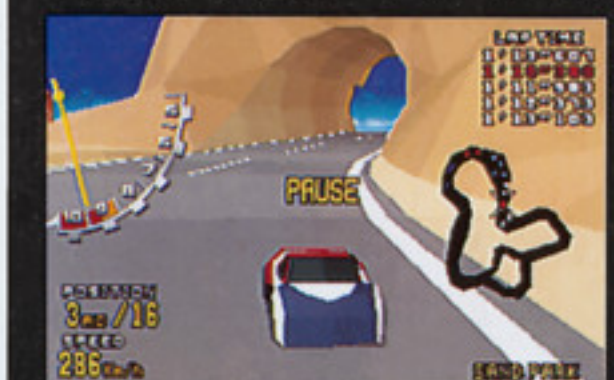
新コース① SAND PARK（サンドパーク）

長距離ディ◯ナコース？

全コース中最も距離の長いロングサーキットとなるのが、砂漠を舞台にしたサンドパークだ。きついヘアピンコーナーが３つ連続で続くところがあるものの、それ以外はほとんどアクセル全開。プロトタイプで最速ラップを狙うと超高速バトルが楽しめるので、腕に覚えのある人はぜひ挑戦してみてほしい。

ストックカーやプロトタイプといったハコ車のドライバーズアイ（視点１）。見える範囲がかなり違うので、慣れが必要だ。

この辺りはかなりスピードが出る場所だ。ゆるやかな直線が多いので、レース展開は耐久レースっぽい雰囲気になる。

急なヘアピンが続くトンネル地帯を抜けたところ。ブレーキングドリフトを使わないときれいに曲がることはできない。

大きくくり抜かれたトンネルを抜けたところ。このトンネルは、視点４でも視界がふさがれることがないほどデカイ。

左側の芝生に注目!! なんと視点４で走ると、そこに〝SEGA〟の文字を見ることができる。気分は「デイトナUSA」!?

海外版仕様のROMには、〝セガスポーツ〟のロゴ看板が入っている。日本版でどうなるのか、今から楽しみなところ。

新コース② HIGH LAND（ハイランド）

美しい立体複合コース

「V.R.」初の市街地サーキット。コース前半はビル群やスタジアムが建ち並ぶ一般道路を走り、後半は郊外にあるハイウェイ（？）を爆走する。中央分離帯や直角コーナーがあちこちにあるので、最初はいかにミスせず走り切るかを目指そう。ストックカーでドリフト走行すると、白熱すること間違いなしだ！

直角のS字コーナーを直線的に走り抜ける。ストックカーでドリフト走行を覚えれば、ほとんどアクセル全開で走れるぞ。

立体交差になっている道を駆け下りるワンシーン。下側にある道は、バリケードが置かれているため逆走できない。残念。

立体交差サーキットであることを証明する画面だ。タイミングによっては、上側の道にアザーカーが走っていることも…。

ストックカーのアップ画面。このアングルなら、どの車種でもリアウイングの形やマシンの形がよくわかる。

このコースの名物となりそうな風見鳥コーナー。アウト・イン・アウトのライン取りなら減速の必要はほとんどなし。

ちょっと変わったカメラアングルを紹介。画面中央にある中央分離帯に突っ込むと、タイヤのグリップがなくなる。要注意だ。

初級コース BIG FOREST（ビッグフォレスト）

最終コーナーにある観覧車が有名な、森林に囲まれた超高速サーキット。MD版にあった隠れ動物キャラはいるかな？

プロトタイプカーだと速すぎて減速の必要アリ!! 操作感もかなり違うぞ。

メインストレートを超々高度から撮影。初級コースもこう見ると美しい。

中級コース BAY BRIDGE（ベイブリッジ）

難易度がかなり高い低速テクニカルサーキット。二股(ふたまた)に分かれたコースの裏側を走れたり、風車が動いてたりと、細かな部分で違いが見られる。

これがウワサの新生ポリゴン牛だっ!! 右前足がカワイイ。

ストックカーなら、ある程度の接触もヘッチャラ。ガンガンつっこめ！

上級コース ACROPOLIS（アクロポリス）

海岸沿いや山中を走り抜ける高速テクニカルサーキット。ちなみにココとハイランドのみ、クラッシュすると自車が壊れてしまう。ピットも活用しよう。

スタート直後のシーン。比較的直線的なコースなので、飛ばせるぞ。

前作の「７ SEAS」看板は、なんと「32X」看板になったのだ。

(P.116からの続き)クエスト本店、夢工場中央店、シーガル長町店、ファミコンプラザTOM、ドルフィン山本、おもちゃのアリス、おもちゃの街ブレーメン、デンマーク江南店、キディランド大阪梅田店、上新電機テクノランド、大阪ソフマップ４号店、TOY＆HOBBYホリオカ、表町メティオ、パルテック小倉、スーパーメディアライブ遊ing築町店（以上全国25店舗）

STAR WARS Arcade

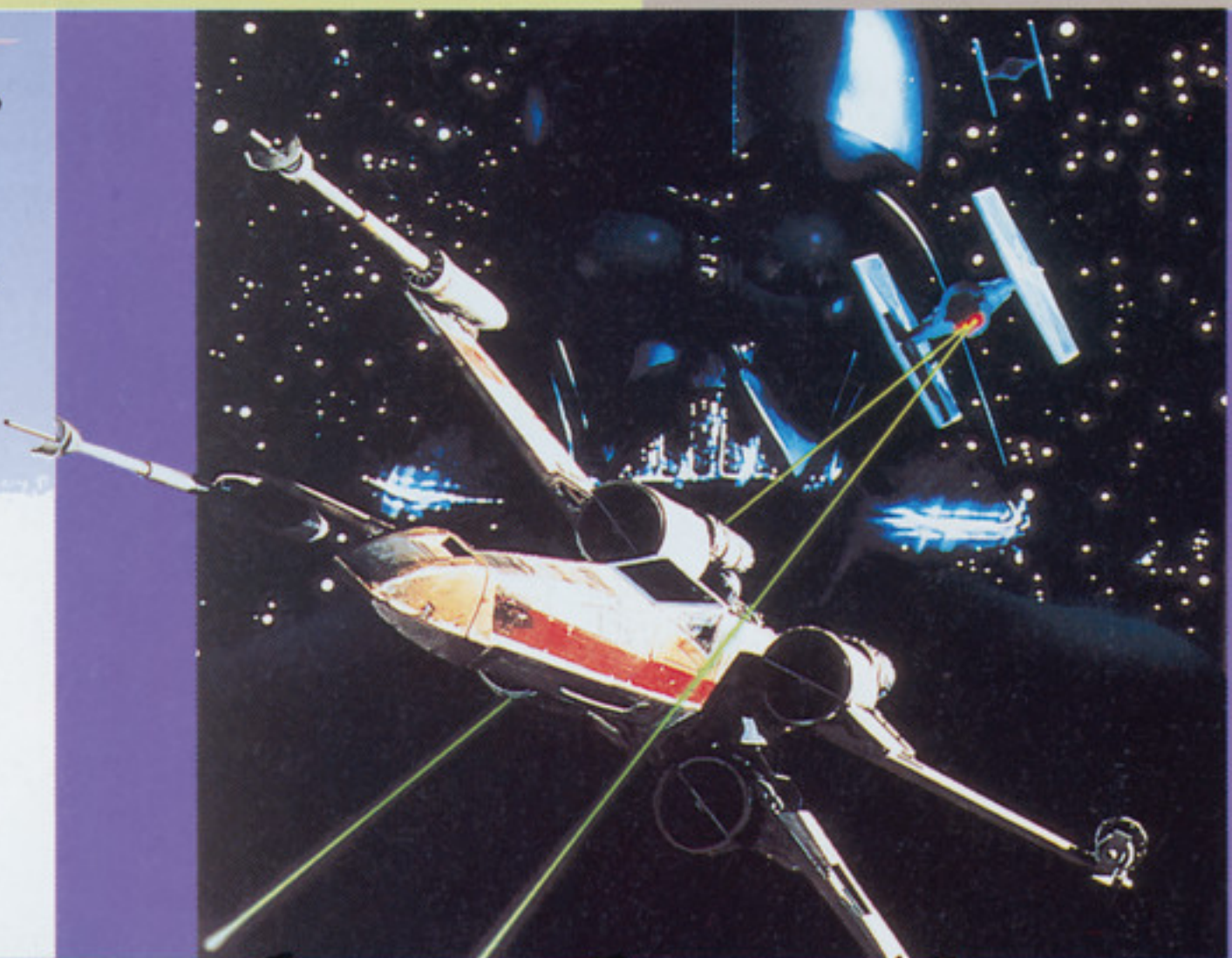
完成度 100%

●セガ
●12月3日発売
●8,800円
●20M
●SHT

ゲーセンでおなじみのポリゴンシューティングが、早くも家で遊べてしまうなんて、幸せ。オリジナルのSUPER32Xモードもあるぞ。

アーケード版がそのまま家庭で…

古くからのゲーム野郎なら、その昔アーケードで活躍していたワイヤーフレーム（ベクタースキャン）の「スターウォーズ」を知っているはず。今回移植されるのはコレではなく、MODEL1基板を使用した、アーケードに登場してまだ1年もたっていない新しい「スターウォーズ」のほうだ。

画面を見てわかるように、ポリゴンによって「スターウォーズ」の世界が見事に再現されている。プレイヤーはX-WING戦闘機を操り、帝国軍に戦いを挑むのだが、各ミッションの目的はさまざま。スターデストロイヤーの破壊やデススターへの進攻なども、もちろん用意されているぞ。画面やキャラクターの動きは、ほとんどアーケード版と一緒。ポリゴンゲームならではの視点移動も可能だし、2人同時プレイもある。さらにオリジナルのSUPER32Xモードも加わっているのがうれしい。

特集2 レッツ・ロックオン！ スーパー32X!!

スターウォーズ世代にはたまらない演出の数々！

ポリゴンでリアルに表現されているこのゲームの魅力は、なんといっても映画「スターウォーズ」のワンシーンに、自分が入り込めることにある。R2を載せたX-WING戦闘機に乗り、TIE FIGHTERやTIE INTERCEPTERを相手に戦えてしまうんだから、もうファンにはたまらないはずだ。

さらにR2が悲鳴をあげたり、デススターに突入したり、TIE FIGHTERにちゃんとバリエーションがあったり、アクバー提督もいたりと、とにかく心憎い演出が随所に見られる。遊ぶ方も気合を入れて遊ばないとバチが当たるぞ。

X-WING

我らが同盟軍の主力戦闘機。4門のレーザーガン、自動追尾型のプロトンミサイルを装備しており、戦力は強力。シールドも装備しているので、多少の攻撃なら防御できる。さらにスピードもなかなか。

Y-WING

同盟軍の戦闘機。X-WINGほどバランスのいい機体ではないが、X-WINGに比べるとシールド、プロトンミサイルが充実している。スピードはやや劣る。SUPER32Xモードの2人プレイ時のみ搭乗可能。

TIE FIGHTER

帝国軍の主力戦闘機。X-WINGなどに比べると、シールド、火力ともに劣るが、とにかく数が多いので注意。帝国にはこの他にも、爆撃機のTIE BOMBER、強力な攻撃機のTIE INTERCEPTERなどがある。

デススター上空での戦い。グレーの機械的な地表が、いかにもスターウォーズらしい。もちろん、あの〝溝〟突入シーンもある。

帝国軍の母艦スターデストロイヤーが配備されている空域を、果敢に攻めるX-WING戦闘機の雄姿。これだけでシビレちゃう。

ゲームオーバーの画面も凝っている。現在の作戦の内容、達成率などが、グラフィックでわかりやすく表示される。

ガンバってくれたまえ

アクバー提督

オリジナルモードもあって楽しさ2倍!

アーケード版だけでも十分楽しいのだが、SUPER32X版にはなんとアーケード版にはなかった、オリジナルモードも用意されている。

どちらのモードも、基本的な遊び方は同じだが、ミッションの内容が微妙に異なっている。もしかするとエンディングも……。このへんは遊んで見てのお楽しみ。ちなみに難易度は、どちらも似たようなものかな。

映画でもおなじみのライトスピードジャンプ(ワープ)シーンも、ご覧のとおりポリゴンで再現。

32Xモードが加わった

ここでモードを選択する。32Xモードでは、アーケード版では使えなかったY-WINGにも乗れる。

スターデストロイヤーもバッチリ再現!

とにかくデカいスターデストロイヤー。少しずつ近づくと、表面のディティールも凝っていることがわかる。ちなみに上が機外からのビュー、左がコックピットからのビューだ。どっちも迫力があってカッコいいでしょ?

デススターに突入せよ!!

巨大なデススターが目の前に迫る。まるで映画のように、重くのしかかる存在感があるよね。中央ディスプレイには、同僚の顔が。

ド迫力のタイファイター

戦闘シーンの迫力こそ、このゲームの魅力。苦労して作られた敵戦闘機の姿は、ポリゴンならではの存在感があってたまらんのだ。

もちろん2人プレイも可能

アーケード版と同じく、2人で同時に遊ぶこともできる。その場合、1人はパイロット、もう1人はガンナーになる。もちろん1人より2人で力を合わせて戦ったほうが有利に戦える。

2人で遊ぶと、進行方向とズレた向きにも射撃できるようになるので、かなり有利になる。できれば2人で遊びたい。

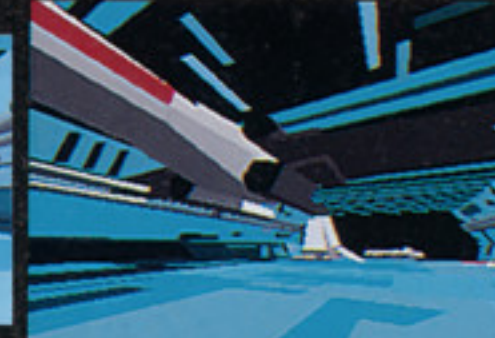
32-Xモードなら Y-WINGに乗れる

Y-WINGに乗るには、まず32Xモードを選び、2人プレイモードにすればいい。

コントロールパネルについて

コックピット画面の下には、いくつかの計器が並んでいる。特に大切なのが中央のレーダー画面だ。このレーダーは、プレイヤー機を中央に、真上から見たもの。これで敵との位置関係が把握できる。

その右にはミサイルのストック、左にはシールド残量とスロットル状態が表示されている。

X-WING発進!

ゲームだけでなく、なんとデモまでポリゴンで描かれている。しかもかなり凝っていて、ちょっとしたCG作品感覚で見られる。例えばX-WINGの発進シーンも、ご覧のとおりのカッコよさ。

ダークサイドをあなどるなよ

初公開 After Burner Complete

完成度 90%

●セガ
●1月発売予定
●4,980円
●SHT
●16M

「スペースハリアー」に続いて、この名作も完璧な移植を心がけて作られている。どこまで完璧に近づけるかはまだ不明だが、期待してて良さそうだぞ。

アーケード名作100%完全移植の第2弾！もちろん低価格

ゲーセンに登場してからすでに7年。うれしいことにあの「アフターバーナー」も、低価格で32Xに登場する。メガドラ版は'90年春に、電波新聞社から4メガの容量で発売されてはいるが、補給シーンのカットやBGMに若干の不満があったのは確かだ。だが、今回の32X版は「スペハリ」同様完璧移植を目指している。期待できるぞ！

発進準備完了！

スタート直後の空母から発進する場面。もちろん「GET READY！」の声とともに発進だ。

補給時の隠しメッセージもそっくりそのまま。あるストーリーになってるのも有名だよね。

メッセージも完璧

拡大で再発進!!

撃墜後の再発進はちゃんと拡大して発進するぞ！

ボーナス面も充実！

白煙は編目ではなく、きちんと白い。白いぜ。

ボーナスステージも障害物がアーケード版なみにデカイぞ。大迫力だ。

ヤツらも出現するぞ！

メガドラ版では、容量の都合でどうしても入らなかった有名な基地補給シーン。「ハングオン」と「アウトラン」のキャラも念願の再現だ！

バイクに
テスタロッサも

開発チームから一言

体感映像に合わせて流れるヘビメタサウンドで、マッハのフライトに陶酔。スーパー32Xをオーディオ機器につなげば、ジェット音の迫力にクラクラすること間違いなし。32Xは、RISCパワーでサウンドもまさにスーパー！

（るつぼ）

スミからスミまであの当時のまんま!!

タイトルで「コンプリート（完全）」と名乗っているだけあって、細かい部分までアーケード版を再現しているぞ。有名なデモも下の通り完璧に移植されている。ゲーセンの興奮が蘇る。

ロゴタイトルの出現もそっくり！

まずはⅠの文字が回転しながら、登場するが……。

Ⅰの文字が……

そこへ戦闘機の編隊がやってきて、ミサイル発射。

Ⅰの文字がバラバラにされてしまう……。

バラバラにされて……

壊された文字の粒子が再び結集してきて……。

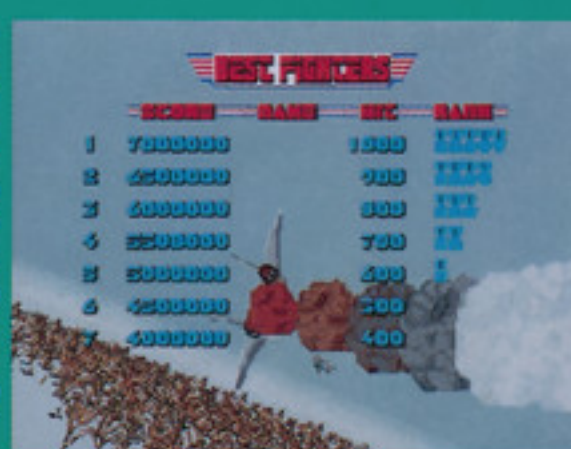
Ⅱの文字に……

なんとⅡの文字になって復活。こっちに迫る！

タイトルロゴも回転しながら集まってきた。

おなじみのタイトルがバーンと完成。

Ⅱの文字がいろいろ回転芸を見せるのも同じだ。

芸が細かいッス!!

ランキングも

ハイスコアランキングの画面も、当時とまったく同じ。ボーっと眺めててもあきないデモだ。

デモまでも！

操作説明のデモも当時のままに搭載されている。戦闘意欲がモリモリわいてくるシーンだ。

DOOM ～ドゥーム～

完成度 90%

●セガ
●12月3日発売
●7,800円
●SHT
●24M

IBM PC/AT生まれの異色シューティング。なめらかでリアルな動きに、乗り物酔い状態になった人が続出した(!?)名作が忠実に移植される。

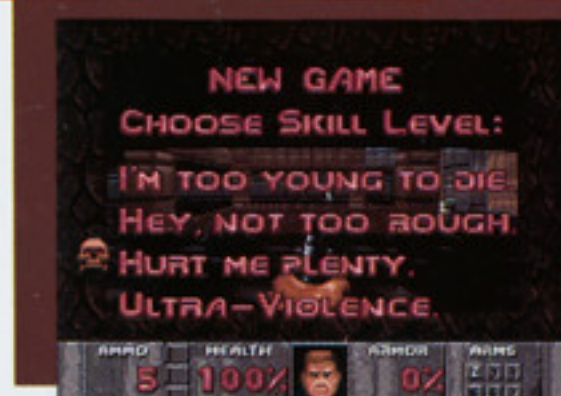
海外からやって来たリアルシューティング

海外パソコン通なら、数年前に発売された3Dシューティング「ウルフェンシュタイン」を知っているかもしれない。滑らかに動く迷路の中で、迫り来る敵を倒すだけの単純なゲームだが、技術力の高さと爽快感が、世界中で評判になった。その「ウルフェンシュタイン」を産んだidソフトウエアの新作が、この「DOOM」なのだ。IBM PC／ATパソコンユーザーなら、1度は目にしていると思うぞ。

今回もゲーム内容は単純だ。さらにリアルになった3D迷路の中を、敵を倒しつつ進むのが目的。難易度を選べたり、敵を倒すと血が流れたりと、ほとんどパソコン版と同じデキになっているぞ。迷路を実際に歩いてる雰囲気を出すために、上下に揺れる画面が、なんとも生々しいこのゲーム。再び世界中で注目されるかもしれない。

idソフトウエアは、あの「ウルフェンシュタイン」を制作したことで名高い。日本ではあまりメジャーではないけど、海外での知名度はかなり高いのだよ、キミ達。

目の前に見える緑色の物体は、主人公の防御力を上げるヨロイ。近づけば勝手に取って装備する。

ここがDOOM 海外ゲーっぽいメッセージ

「DOOM」っぽい（というかidソフトウエアっぽい？）演出に、いかにも海外ゲーム的なメッセージがある。例えば難易度選択画面。こんなのテキトーでいいのに、いかにも海外っぽい英語で表示されたりするんだよね。他にもいくつか、イカス言い回しがあったりするので探そう。

スイッチ発見！

壁に設置してあるスイッチを押せば、ドアが開いたり、ワープしたり、いろいろ起こる。

突然目の前にモンスターが現れることも。攻撃を受けると目の前が真っ赤に染まる。

仕掛けも豊富だぞ！

迷路のようになっている通路には、いろいろな敵が潜んでいるだけでなく、罠も多数仕掛けられている。開かない扉、隠れた部屋、溶岩池などなど主人公の冒険は危険そのものだ。

これがマップだ！

トビラを開けると

扉の向こう側に敵がいる場合、扉を盾代わりに開閉して戦うこともできるぞ。

エレベーターに乗ると

ちょっと暗くてアヤシゲな部屋。これが実は、エレベーターになっていて、入ると勝手に動き出す。

動き出したエレベーター。この動きが歩き同様にリアルで、気持ち悪い。

エレベーターが到着した場所には、体力回復アイテムなど、便利なものがあった。元の場所に戻るには、もう一度エレベーターに乗るだけ。

ここがDOOM 血がドバドバ

日本の家庭用ゲームではちょっとお目にかかれない、過激なグラフィックも「DOOM」の魅力の1つ。なにしろ敵を攻撃して倒すと、血みどろの死体がその場に残るんだからすごい。「ウルフェンシュタイン」も同じく過激で、某国産ゲームマシンに移植される際、アレンジがほどこされたほど。でも今回の移植は、アレンジなしで原作に忠実な過激さを楽しめる。この手が苦手な人には、ちょっとツライかもしれないけど……。

攻撃方法を選べ

DOOMでは複数の武器を切り替えられる。武器を探すのも楽しみの1つだ。

PUNCH パンチ

自分の腕で敵を殴るという、何とも原始的な攻撃方法。当然遠くの敵には無効だが、弾数などの制限はないぞ。

GUN ガン

最初から持っているのは小型の拳銃だが、ゲームが進むといろいろな銃を発見できる。どの銃にも弾数に制限がある。

サイバーブロール(仮)

完成度 ?%

●セガ
●1月発売予定
●7,800円
●ACT
●容量未定

モンスターと人間のバトルで話題のこの「サイバーブロール」。パーツ装備や拡大・縮小を多用した演出などのアイデアが斬新だぞ。

ちょっとカルトな格闘もの

今までの格闘ものとはちょっと違う、新感覚の格闘ものが登場するぞ。この「サイバーブロール」には、8人のキャラクターが登場するが、どれも必要以上に個性的。しかもメンツには、人間以外のモンスター系も含まれている。つまりこのゲームでは、人間とモンスターの戦いも楽しめるってこと。

このゲーム最大の特徴は、キャラクターの装備を変更できることだ。腕、胴体、足の各部位の装備を、自分で組み合わせて使用可能。ただしモンスターは装備がないので、変更はできない。

もちろん必殺技も多数用意されている。しかも装備を変えれば、技も変わるというのがウレシイね。

JAKE
スマートで長身の青年。やや悪そうなマスクが魅力的(?)。衣装もスリム。

RAY
このゲーム唯一の女の子。素早い動きと連続技を得意としているらしい。

NARUTO
忍者かサムライか、千葉真一風の衣装を身につけて戦う若者。背はやや低め。

KARL
ノッペリとしたサイボーグ系キャラ。顔はツルツルだが、体は意外にも筋肉質。

WISHBONE
重装備で固めたパワフルなキャラ。ただしそのぶん、スピードは落ちている。

FINISHER
ギーガー系モンスター。緑と赤の皮膚の模様が、仮面ライダーアマゾンっぽい?

STEKE
ヘビのような長い胴体が特徴。口からは、ちゃんと舌が出る点がポイント高い。

BOLT
黒い装甲に身を包んだ、いかにも悪者っぽいキャラ。体もデカくて迫力がある。

なんとパーツが取れる

ダメージを受けたパーツは、破壊されてはずれてしまうことも。もちろん戦力はダウン。

キャラによって異なる必殺技も、もちろん用意されているぞ。これは波動拳っぽい必殺技で、離れた敵にダメージを与えることができる。また必殺技は、パーツが壊れてしまうと出せなくなるものもあるので、気をつけて戦いたい。

攻撃ボタンの連打で出せる、連続必殺技が決まった瞬間。かなり派手な血しぶきを上げ、思わずのけぞるモンスター。ちょっと痛々しくもあるけど、迫力が伝わるね。

パーツを変えてカスタマイズ

登場キャラが8人と聞いて、今どきの格闘ものにしては少ないな、なんて思ったキミ。ご安心を。同じキャラでも装備を変更することで、違った戦い方ができるのだ。しかし装備が外れると、使えない必殺技もあるので注意。

パーツ選択画面では、パーツによって変わる必殺技、動きなどを確認できる。

ショック! 血沸き肉飛び散る過激なシーン大特集!!

このゲームを、一見しただけでは、ちょっと変わった格闘もの程度にしか見えない人もいるかもしれない。しかし、実はとてつもなく過激かつ異色のゲームだったのだ。

戦っているキャラクター達は、攻撃を受けると徐々に傷ついていき、さらに打ち所が悪いとパーツがもげてしまったりもする。しかもパーツがとれても戦い続け、血は飛び散りかなりハード。

まさに過激描写の限界に挑戦しているかのようなノリ。

パーツを変えることによって生まれる多彩なアクションやズーム・イン、ズーム・アウトを多用した視覚効果など、とにかく今までにない演出をつめこんだ異色な「サイバーブロール」。早くも、この手のものが好きな人にはたまらない、カルトなゲームとして後世まで語り継がれるような作品になること必至だ(!?)。

ゲームオーバー後にコンティニューしないと、両腕がもげてしまう。スゲー痛そうで困っちゃう。とにかく過激描写のオンパレード。

勝負アリ、の画面。キャラクターが拡大され、勝利のポーズと敗北のみじめさが同画面に。

ノッペラボウなサイボーグくんの勝利。勝てばイカス勝ちポーズを決めてくれる。

コレもまたまた過激シーン?

女の子キャラにも容赦なく襲ってくるパーツ破壊現象。

特集2 レッツ・ロックオン! スーパー32X!!

リーサルエンフォーサーズII ザ・ウエスタン
君の「ジャスティファイヤー」は元気ですか

コナミ／11月25日発売／9,800円（銃同梱）・7,800円（ソフトのみ）／SHT

完成度ゲージ 100％ 2人協力プレイあり

ガン・シューティングファンのユーザー諸君、専用銃「ザ・ジャスティファイヤー」を再び取り出す日がやってきたぞ！

アーケード版よりもたくさん遊べてお得だね！

ゲーセンと同じ興奮が、家でも楽しめてしまうLEIIが、いよいよ発売される。ステージ構成やボーナス面はまったく同じ。さらに、このメガCD版には業務用にはなかったプラクティス（練習）モードまでついているのだ。前作で遊んだ人にはすでにおなじみだと思うが、アーケードモードとは違った楽しみ方が満喫できる。腕を磨くためにもいいぞ。

GAME MODEの欄に注目。業務用にはなかった練習モードが選択可能だ。ストリートモードは面セレクトもできる。

これが練習モードの一つ。パネルを全部撃てばいいが、善良な市民が描かれたパネルを撃ってはいけない。他にもあるぞ。

STAGE 1 銀行強盗 THE BANK ROBBERY

街の銀行で、強盗事件が発生。銀行の中には犯人グループのほか、多くの市民が人質として捕らえられている模様。なお主犯は大砲を所持しているとの情報が入っている。

銀行の中では、いろいろな角度から敵が襲いかかってくる。鉄格子の向こう側にも多くの敵がいるぞ。

大砲をバカスカ撃ってくるあぶないボス。なにも人間に向かって大砲を使うこともないんじゃないの？

STAGE 2 駅馬車襲撃 THE STAGE HOLDUP

砂漠にて馬車を襲う事件が続出中。そこで馬車の護衛を命じる。依頼人の馬車には財宝が積まれており、強盗団が襲ってくることは必至と思われる。なんとしても馬車を守れ。

馬車にはすでに悪者が取り付いている。窓の中には人質もいるので、しっかり狙って撃たないとダメ。

タルを投げつけてくる、人間とは思えぬ怪力オヤジがボス。倒すと空を飛んでしまう点も人間離れしている。

STAGE 3 酒場の決闘 SALOON SHOWDOWN

街の酒場で何者かが、善良な市民を騙してお金を集めているらしい。犯人グループの主犯格は3人おり、いずれも銃の腕が立つことで知られている。早撃ち勝負になるだろう。

酒場の2階にも、敵たちは隠れている。また女性の中にも悪者が混ざっているので、よく見て攻撃せよ。

相手が銃を抜いてから引金を引くまでの、ほんの一瞬しか攻撃できない。反射神経だけが頼りだ。

STAGE 4 列車強盗 THE TRAIN ROBBERY

指名手配中の犯罪者が、大陸横断鉄道で逃走しているのを発見したとの知らせあり。犯人は運転手を脅して運転させ、現在運転席で待機中とのこと。急いで列車に向かえ。

敵は列車のいたるところに隠れている。例えば貨車の屋根、貨車の底、荷物の奥など。根性あるなあ。

機関車からダイナマイトを投げつけてくるボス。ボス戦では、弾補給が特に大切になってくる。

STAGE 5 炭坑の砦 THE HIDE-OUT

長年にわたって追っていた秘密犯罪グループのアジトを、ついに発見した。場所は炭鉱の奥地。ボスは怪しげな術を使い、死人を蘇らせて自由に操るという情報が入っている。

トロッコに見とれているヒマはない。ここにも敵が隠れていることがあるぞ。酔っ払いオヤジも登場する。

ゾンビ（ガイコツ？）は、一度攻撃すると頭が取れ、頭だけで襲ってくる。頭をもう一度攻撃しなくちゃダメ。

ボーナスステージが面白い！

ボーナスステージは、STAGE 2と4をクリアすると遊べる。バーのカウンターで、ボトルを多く撃てばいい。ときどき画面を横切るグラスを撃てば高得点だ。

ステージセレクトができる！

ステージセレクトするためには、オプションでゲームモードをSTREETに変更する必要がある。

LETHAL ENFORCERS II THE WESTERN

大封神伝

多彩な登場人物を見ているだけで楽しいね！

ビクターエンタテインメント／1月下旬発売予定／価格未定／RPG

完成度ゲージ 80%　1人プレイのみ

要所要所にはさみこまれたアニメーションがリズムをつけて、サクサクとテンポよく、面妖な物語を楽しむことができるよ！

美しいアニメが絢爛豪華な中国絵巻を彩る！

中国四大奇書の1つ『封神演義』を、読みこなしているアナタ！
どんな作品になるのか、期待に胸をはずませていることでしょうね!?
ご安心ください、ここにはまったく新しいエピソードがあるのです！
あの魅力たっぷりの登場人物達が、元気いっぱいに大暴れするのです。そりゃもう想像もつかない破天荒さです。次から次へと驚愕（きょうがく）と爆笑の嵐が待っています。さぁて物語のほんのさわりをご紹介しましょうかね。

見るからに悪いヤツ。民を苦しめる業火の中で高笑いをする紂王。絶対こらしめるべし！

時は三千年前、中国は殷（いん）の時代。英明をうたわれていた皇帝、紂王（ちゅうおう）は悪逆非道の昏君（フンチェン）（バカ王）となり、極悪政治を開始した……。

心あたたまるプロローグ！

村から外へ出られない主人公。どうしてなの？　村長さんっ、教えてほしいな、その理由！

そんなこととは露しらず、主人公は気ままな旅を続けていた。今日も村の子供たちと〝かくれんぼ〟などして、遊んでいたのだが……どうやら不穏なきざしが。

大の大人が、どーしてガキとなんか遊べるか！　などと言わずに心やさしくいきましょうね。

皇帝の軍隊が主人公を取り囲む。どうして、こうなるの？　ボクは、なにもしてないのに！

主人公、空からの救援で修業生活！

プロローグでいきなり主人公を殺そうとする彼らは、なにを天空に見たか？

おおぉ！　いきなりの急展開！　紂王の軍隊により殺されかけた主人公を救い出す仙界よりの使者、南極仙翁（なんきょくせんおう）と黄巾力士（こうきんりきし）。いま見参！

仙界に、その才能を見いだされた主人公は、大軍師となり、紂王を討ち、平和な世界を打ち建てるため、悪の魔手より救い出されたのであった！

黄巾力士の肩に乗る南極仙翁。まるでロボットのような黄巾力士は、仙術で動く巨大兵器だ！

死にかけの主人公をやさしく助け出してくれるパワフル黄巾力士。やさしそうな指先だ！

崑崙山の洞窟で、修行中の主人公。百年かかる修行を、たったの5年で修得！

5年の歳月が流れ去る！

暴君＝紂王を神に封ずる定めの主人公！　正義の大公である文王の望みとなる者として、その名も新たに〝太公望〟と名づけられ、身も心もリフレッシュして乱世に立ち上がる！

太公望の旅が始まる！

いっかいの旅人から大軍師の姿に衣装替えした主人公。呼び名は、もちろん、太公望だ！

あれから5年。世界はどうなってしまったのか？　主人公＝太公望は、救世の名君となるべき文王を探し求める。どうやら、盗賊団に身柄を拘束されているらしいのだが……。

なんと！　文王は死んでいた！

文王を拉致（らち）した盗賊団の頭目が捕らわれているという役人村へ、太公望は急ぐ。しかし、文王は、5年前に殺されていた。

薄暗い地下牢の中で、主人公を待ち受ける盗賊団の頭目！では……なかった。

文王誘拐の首謀者のぬれぎぬを着せられた、まぬけ男の金タク。最初の、主人公の仲間になるぞ！

過去へ！　鬼門で時を超えろ！

途方にくれる太公望は、西域に4人いるという、八卦見（はっけみ）（占い）を訪れる。
彼らは告げる、北東にある〝鬼門〟に向かえと。

八卦見兄弟の長男、土行孫と結婚したいというセン玉。と〜ても強い2番目の仲間だ！

鬼門の外見と、洞窟の中。鬼が禁断の術法を駆使して時の道を開いてくれるぞ！

鬼門は、時を超え5年前へと道を開くところだ。太公望は、時空を駆け、乱世を治める冒険へと旅立つのだ！

文王の救出なるか!?

こまかい配慮のいきとどいたシステムが良い良い！

ボクは妖椀（ようわん）！ お椀のオバケだ！
ゲーム中は みんなの行く手を
はばむ イヤーな敵だけど……
今回は、ここの情報をサポート
するよ！ いぢめないでね！

これがシステム画面だ！

画面は開発中のものです。

道具
仙術
状態
装備
隊列
宝物
機能

太公望 レベル 11	HP 65/ 65	SP 30/ 30
セン玉 レベル 11	HP 64/ 64	SP 31/ 31
金タク レベル 11	HP 65/ 65	SP 17/ 32
土行孫 レベル 5	HP 19/ 19	SP 13/ 13

3h41m

朝歌まであと 3000里
所持金はいま現在 18355元

所持金だ！ 単位は"元"だけど、こまかいことは気にしないでね！ お金はお金だよ！

朝歌（ちょうか）とは？ 殷王朝の首都。敵の大将、悪逆皇帝の紂王が待ち受ける、太公望の最終目的地！ この朝歌までの距離は物語の進みぐあいを知る目安でもある。先は長いぞ！

機能

キャラ達が命令入力を待つ時間を設定。0だと太公望以外はオートバトルだよ。セーブもできるぞ。

状態

キャラ1人1人の画面で、パラメータや、レベルアップまでに必要な経験値などが、一目でわかるよ！

道具

どんな使い道の道具か、一目でわかるようになっているよ。難しい名前でも迷わないね。

装備

装備しようとする武器を選択すると、画面の右上に、その武器を装備したときに能力値が、どのように変化するかが表示される親切設計だよ。

武器屋でも

あちこちの村にある武器屋。防具も売ってるよ！

買おうとする商品が、装備できるか、どのような影響をキャラに与えるかが一目瞭然だよ。

隊列

前列と後列、上下の位置関係でも、キャラの特性が変わるらしいね。位置がえもカンタン。

宝物

まだ開発中の画面だけど、九つの明玉と八つの暗玉。いったい、どんな宝物なのかな？ 期待大！

仙術

キャラのレベルが上がると、多彩な仙術を覚えるよ。どんな仙術が使えるか確認しよう。

今月の人間関係！

我的愛人！ 土行孫さま〜〜〜〜〜〜〜〜♡

知略、戦略にすぐれ、性格はいい、超美しいというセン玉お姉さまが、"定めじゃ！"と叫んで、八卦見の怪人＝土行孫を、時の果てまで追い回し、めでたくゴールイン。しかし、天の仕組んだこの結婚は、無惨な結末へ！ さて、乞うご期待Rね！

ゲーム、原作には登場しない人間関係情報レポーターの、噂話娘 々（にゃんにゃん）ちゃん

ムンムンと、フェロモンをまき散らしながら独り身を通そうとする鼻デカ男。土行孫！

あぁぁ！ 運命の定めし男、土行孫さまと結婚するためならばと、色気づく、美女セン玉。

"仲間になった"のレベルで、あっさり結婚する2人！ きっと悲劇が待っているぞ！

土行孫とセン玉は結婚した！！

ど〜してこうなる！ 彼女の結婚の申し出をイヤイヤ承諾するブ男。わかってるのか土行孫。

ソウルスター
コアデザインだからすごいの！

ビクターエンタテインメント／12月22日発売／8,000円／SHT

完成度ゲージ 100%　2人協力プレイあり

イギリスのコアデザイン社が送り出す脅威の３Dシューティング、それがこのゲームだ。なめらかな拡大縮小＆回転に感動！

敵マーコイドが制圧する4つの惑星を紹介!!

　このゲームは、３Dシューティングのあらゆる要素が詰まったと言っても過言ではない。画面中央へ向かって行くスタンダードなステージや３Dフィールドを自由に飛行するステージ、それに地上を移動して行くステージなど、あらゆる状況がプレイヤーを待っているのだ。そして、序盤で進むルートによって難易度セレクトができるというのも特筆すべきところ。右のチャートを見ればわかるけど、最初の２ステージ以降からルートが３つに分かれているのだ。

ソウルスター難易度セレクト法

STEP 1
惑星レイラ → ワープシップ → イージーレベル／ノーマルレベル／ハードレベル

ワープシップのコアCPUを叩け！

惑星レイラを得て、ワープシップ内に潜入しコアを破壊するのだ。

これがコアCPU。上下移動でレーザーを回避し、開いた寸前に打ち込め！

ゲートパイロン
難易度別に３カ所あるゲートパイロンを選び、周囲のボールを撃って起動だ。

カタパルトでGO
起動したパイロンに向けてカタパルトでワープする。どの惑星へ行くのか!?

カーッコイイ変形シーン!!

ステージモードが変化する際に自機の変型ビジュアルが入る。ここでのビジュアルがまた、すごくなめらか。必見すべし！

サブライト・ストライク・クラフト
ターボ・コプター
コンバット・ウォーカー

惑星ブルカン

アステロイド
ブルカンまでは小惑星群を抜けて行く。撃って小惑星を破壊しながら進むのだ。

ボス!!
惑星の地下へ通じるチューブでは、内壁を削るボスが登場。迫り来る迫力が！

歩け歩け!!
地下坑道で掘削機を破壊だ。ウォーカー形態はジャンプやホバー移動もできる。

惑星グーハ

コンバット オブ デザート！

砂漠を飛ぶ自機に、様々な敵機が襲いかかるぞ。サンドワームなヤツが眼前に落ちてくる。

巨大な飛行戦艦からは、無数の機動兵器が降下！まさにドム、カッチョ！

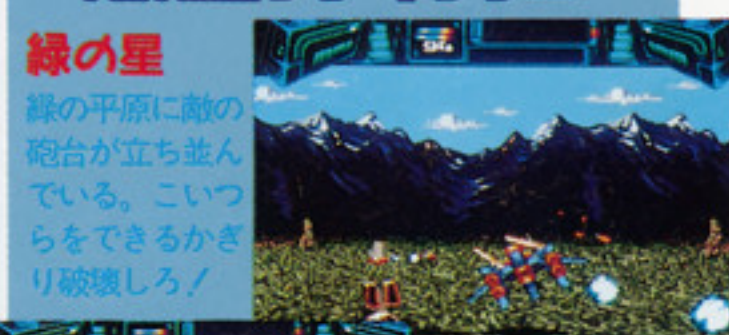
惑星トウィンガ

ヘビー級ザコ！
水中からしぶきを上げて登場してくるのだ。

眼前には、輸送船らしきものが通過する。それにしても美しい。

水中へ
水中では360度移動で。生体的なヤツが続々登場してくるぞ。

惑星ガイガン

緑の星
緑の平原に敵の砲台が立ち並んでいる。こいつらをできるかぎり破壊しろ！

いきなり市街戦!!
市街では、ビルの間が戦場。機動兵器のアタックが！

強襲ロボ
地上にも空中にも機動兵器。こんなにいて、どこから狙えばいいかわからん！

リングをくぐって武器をリクエスト

　敵を撃つと、黒いボールを出すものがいる。その黒いのがアイテムなのだ。入手方法は、撃つとリングになるので、それをくぐればいいだけ。リングの色によって、シールドが回復されたり武器が追加されたりする。

くぐれ

赤のリングをくぐるごとに、新しい武器が追加される。くぐらないと、かなりツラいかも。

特別座談会 ◎ 恨み積もってふた世紀

パイロット（以下P）
P　いやぁ、長かったね。
ガンナー（以下G）
G　なんたって母星破壊されたもんね。オレ達。
P　恨んじゃうよね。
G　でさ、2世紀もかかってやっと見つけたじゃんオレ達。
P　見つけた見つけた。
G　でもさ、2世紀も恨んでるって普通ないじゃん。
P　ないない。
G　すっげー陰険だよね。
P　オレ達の先祖って怖いね。

Difficult Games International Rescue mission

サンダーバーズ ARE GO GO!

RESCUE. 025

今月も通常の救出は休業だが、めでたくハイスコアコンテストが終了した「ダイナマイト ヘッディー」の、全シークレットボーナスを公開しよう。ついでと言ってはなんだが、欄外にはスコア稼ぎのコツも載せておくので、究極のハイスコアを狙う者は参考にしてくれ。

「ダイナマイト ヘッディー」全SB取得条件表

これが「ヘディ夫」の全39個のシークレットボーナス（合計30万点）である。究極のハイスコアを狙う者は参考にせよ。

1ステージ

●とるぞうくん（ロボット）を破壊する（3000点）。

2ステージ

●2－1で、お助けトリオの部屋をクリアする（各3000点）。

●2－2で、塔を叩いてソルヂャーシーカーを落とす（10000点）。

●2－2で、ドグーンを倒した後、2人の手下も倒す（各2000点）

●2－2で、ハッピーカムカム（ヘビの中ボス）を倒す（4000点）。

●キーマスター戦で、OTOKOを倒す（6000点）。

ここに限らないが、ステージの最後にはOTOKOが一定の確率で出現する。運が悪いとなかなか出てこないけどね。

3ステージ

●3－1のスタート直後で、ボールマシンがときどき転がしてくる特殊な弾を破壊する（7000点）。

●3－2で、ときどき混じっている赤いプチヤマを倒す（5000点）。

●3－3で、中ボスのマーリオ（上でネットーを操っているヤツ）を先に倒す（8000点）。

●キーマスター戦で、OTOKOを倒す（6000点）。

4ステージ

●4－1で、スーパータンク4号のバウンド弾を何回か跳ね返して破壊する（10000点）。

●4－1で、スイッチ（HIT MEと書いてある）を20回叩く（9000点）。

●4－1で、噴水をせき止めているあやしい石像を真上から叩いて破壊する（8000点）。

●4－2で、マップ内にある箱をすべて破壊する（7000円点）。

●4－3で、2つある扇風機を何度も叩いて破壊する（各6000点）。

●4－4で、上からくるOTOKOを倒す（6000点）。

5ステージ

●5－2で、マルヤマを倒さずにしばらくねばる（8000点）。

●5－3で、スタートからノーダメージのまま、ハンマーデッカーを倒す（7000点）。

●キーマスター戦で、OTOKOを倒す（8000点）。

6ステージ

●6－1で、スタート直後にいるモックんがニコニコマークを表示するまで待ち、それが出たら頭をぶつける（5000点）。

●6－1で、牛が乗っているロケットを破壊する（3000点）。

●最終形態（じいさん）になったキーマスターにつかまらないように倒し、その後に出るOTOKOを倒す（8000点）。

これも待っていれば必ず出るから、すかさず叩こう。

よく見ると、窓の奥に牛がいる。これを破壊するのだ。

7ステージ

●黒い牛を1頭倒す（8000点）。

●途中にいる太った鳥を、逃げられる前に倒す（5000点）。

●イザヨイと戦っている時に、ヘディ夫の頭を画面外へ飛ばし、襲ってくる腕を誘導する。そして腕が画面外からOTOKOを持ってきたらそれを倒す（8000点）。

途中の柱に、あからさまに妙な鳥がつかまっているので、これを落とそう。発見したら、すぐに叩かないと逃げられるぞ。

腕をヘディ夫の頭で画面外に誘導し、OTOKOを持ってこさせよう。ハズレの時もあるが、慣れればけっこう簡単だぞ。

8ステージ

●8－1で、アイテム類をすべて取る（5000点）。

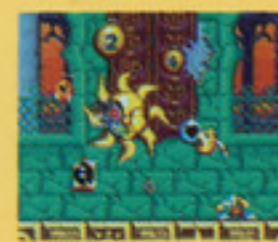
●8－2のラストで、上から落ちてくるザコを1人倒す（6000点）。

●8－3で、中ボスのまわりにあるアイテムのうち、ハートを3回連続してぶつける（10000点）。

●8－3のラストのほうで、天井にある「DON'T SHOOT」のブロックを叩いて、ニコニコマークを出現させる（12000点）。

●8－4で、顔のザコが撃ってくる弾を3回打ち消す（8000点）。

●8－5で、ボスがたまに出すOTOKOを倒す（8000点）。

ソルヂャーたちが落ちてきたら、どれでもいいから倒そう。

タローの衛星（？）のうち、ハートを3回連続で当てる。

9ステージ

●9－1で、地蔵のどれか1体を破壊する（3000点）。

●9－1で、マップ中のすべての箱を破壊する（9000点）。

●9－2で、マルヤマに抱きつかれる回数を3回以下に抑えてから逃げきる（30000点）。

●キングダークデーモン戦で、下からトゲが上がってきたら、それを何らかのパワーアップヘッドですべて壊す（35000点）。

適当なヘッドを装着して、こいつらを全部倒すとSBが入る。しかし、得点がでかいだけあって、難易度はものすごく高いぞ。

遭難者からの連絡を待つ！

●「サンダーバーズ本部」では、MD、GGのゲームをプレイしていて遭難してしまった者や、ゲームに関する質問（疑問）をもつ者たちの救助信号を待っている。本部は週休2日の24時間体制（一部ウソ）となっているのでハガキか封書で発信してくれたまえ。

●なお、採用者には全員に本誌特製のテレホンカードと、抽選で1名に希望ソフト1本を進呈するぞ。

救助信号の発信先

〒103
東京都中央区日本橋浜町
3-42-3 ソフトバンク㈱
BEEP！メガドライブ編集部
「サンダーバーズ」係まで

●スコア稼ぎのコツ・その――暗黒バキュウムヘッドを使って吸い込んだ敵やアイテムは、通常の2倍ものスコアが加算される。また、ソルヂャーなどが出す弾を頭で跳ね返して、それで敵を倒した場合も2倍になる。細かい事柄だが覚えておいて損はないだろう。

●スコア稼ぎのコツ・その2――6ステージのスカイヂョーズ（戦艦）は、アゴを壊せばプラス1000点。ゴームーンロケットのてっぺんに乗っているソルヂャーを倒すと、1人につきプラス3000点だ（黒いハヤブサヘッドを使って、常に接近して撃っていれば全員倒せるはず）。

●スコア稼ぎのコツ・その3――各ステージのOTOKOはランダムで出現するため、キーマスター戦などでなかなか出てこない時は、わざとミスして次に期待するのも手だ（運もあるけど）。ヘディ夫の残り人数にもよるが、タイムボーナスを少しでも多く取りたい時はやってみよう。

BEメガ 裏技リーグ

BE MEGA SECRET TECHNIC LEAGUE

サターンの登場も間近になった今、そろそろメガドラの裏技も激減すると思いますが、最後までつきあってやってください。

魂斗羅 ザ・ハードコア

2軍

全部のショットを装備

ゲームをプレイしている時にいったんポーズをかけたら、1P側のコントローラーで「上、上、下、下、A、上、上、下、下、B、上、上、下、下、C」と押すと、音声が鳴ると同時にすべてのショットが手に入る（2人プレイ時は両方とも）。また、ミスでショットを失っても、同じ要領で何度でも入手できるぞ。

（鳥取県・大足）

いつでもいいからポーズをかけてコマンド入力。コナミコマンドじゃないぞ。

あっさり全部のショットが手に入る。何回でもできるのがうれしいね。

キャプテン翼

2軍

シネマモード

まずタイトル画面でオプションを選択して、サウンドテストの画面を表示させる。

そして、BGMを2、8、3、の順に鳴らす（最後まで聞かなくても可）と、画面が切り替わってシネマモードになるのだ。このモードでは、ゲーム中の全てのデモと、つなぎの背景が見られるぞ。

（兵庫県・高島武男・19歳）

サウンドテストで2、8、3と鳴らす。この数字が何を意味しているかはあえて言わない。

それだけで全デモ画面が見られる。まあ、CDソフトによくある裏技ですな。

スーパーストリートファイターII

補欠

グループバトルで同じキャラを選択

まず、メニューでグループバトルを選択して、バトルモードのセレクト画面を表示させる。

次に、2P側コントローラーのボタンを「A、B、A、B、A、B、B、A」の順に押そう。この時、成功すれば音声が鳴るはずだ。

そうしたら、キャラクター選択画面まで進めると、各キャラクターが最高8回まで選択可能（通常は2回まで）になっているぞ。

（東京都・平和島ピート）

まずはタイトルでグループバトルを選択。

そしてこの画面でコマンド入力。2P側でね。

すると各キャラが8回まで選択可能になる。

しかし、同じのばかり使うと味気ない？

ソニック・スピンボール

1軍

レベルセレクト

タイトルでオプションを選択し、設定画面を表示させたら、ボタンを「A、下、B、下、C、下、A、B、上、A、C、上、B、C、上」の順に押してみよう。

うまくいった場合は効果音が鳴るので、いったんタイトルに戻る。そして、Aボタンを押さえたままゲームをスタートすると、レベル2からプレイできるぞ。

また、この時Bボタンを押さえておくとレベル3、Cボタンを押さえておくとレベル4が選択可能だ。

（埼玉県・デコピン侍・20歳）

まずオプション画面に入って、コマンドをきっちり入力。ちゃんとボタンを押していれば、ここで効果音が鳴るのだ。

そしてタイトル画面に戻ってA、B、Cボタンのどれかを押したままスタート。

すると、2～4までの好きなレベルからいきなり開始できるって寸法だ。簡単でしょ？

1軍

モータルコンバットII 究極神拳

テストモード

まず、いったんオプション画面に入ったら、カーソルを「DONE!」に合わせる。次にボタンを「左、下、左、右、下、右、左、左、右、右」の順に押そう。

すると、新たにテストモードの項目が加わって、無敵モードなどの設定が可能になるぞ。

（大阪府・サンダーボルト・18歳）

いつもは取り込み画像のトッシー（別名ハッピーおじさん）が、こんな顔に。なんだか力が抜けてしまう。

DONEに合わせてコマンド入力すると、TESTが加わる。この項目の詳しい内容は右の表を参考にしてくれ。各項目をセットする時は、カーソルを合わせてボタンを押そう。

テストモード効果一覧表

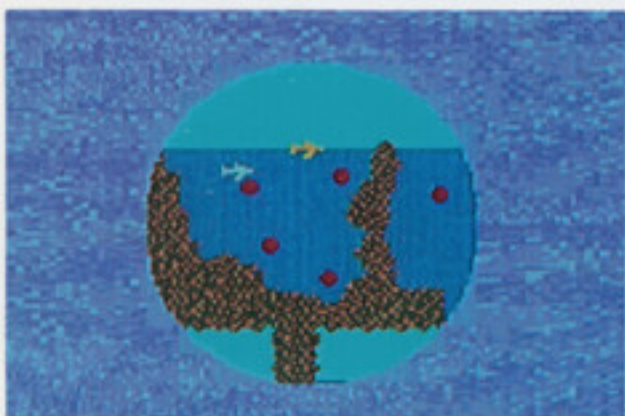
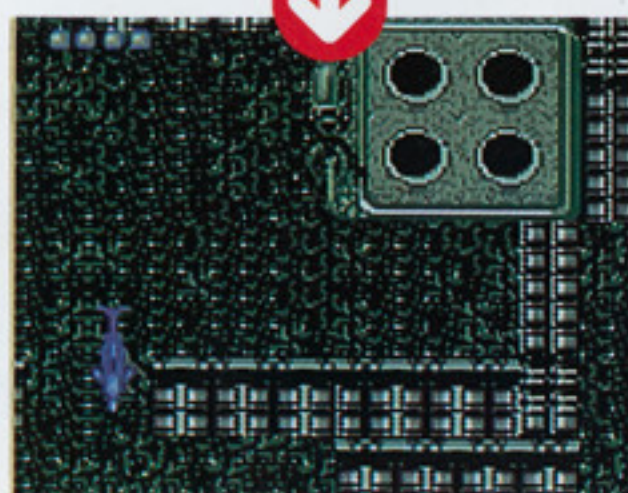
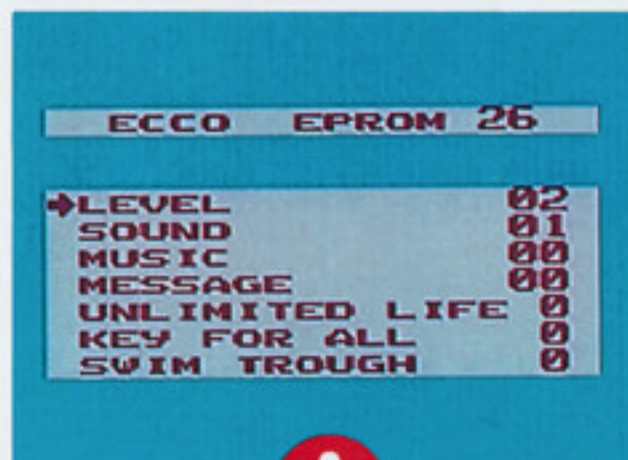
項目	効果
No Damage to P1 No Damage to P2	これをオンにすると、1P側（もしくは2P側）が全くダメージを受けなくなる。無敵モードだね。
1Hit Kills P1 1Hit Kills P2	1P側（もしくは2P側）が、一撃で相手を倒せるようになる。あまり使い道はないかも。
Free Play	1人プレイ時に、コンティニューの回数制限がなくなる。
Background	背景を特定のものに固定できる。オフの場合は効果なし。
Battleplan	1人プレイ時の面セレクト。数字を大きくすると先の面に行ける。
Soak Test	オンにしてからゲームを開始するとCOM同士の観戦モードになる。
Fatalities Friendship Babalities	いずれかをオンにすると、コンピュータ側が勝利した時に、必ず究極神拳などを使ってくる。
Oooh, Nasty!	トッシー（アッパーを決めると右下に出る男）が落書き顔になる。

1軍

エコー・ザ・ドルフィン（GG版）

無敵モード他

ゲーム中にマップ画面を表示させたら、ボタンを「右、1、2、1、2、下、2、上」の順に押そう。この時、うまくいけば画面が切り替わるはずだ。後はステージセレクトやサウンドテスト、無敵モードなどの特殊な項目が設定可能になるぞ。

（東京都・西田康弘）

とりあえずてきとうな面でマップを表示させてから、コマンドを入力しよう。

メガドライブ版と同様に、無敵などが設定可能に。難しいゲームだけにかなり使える。

2軍

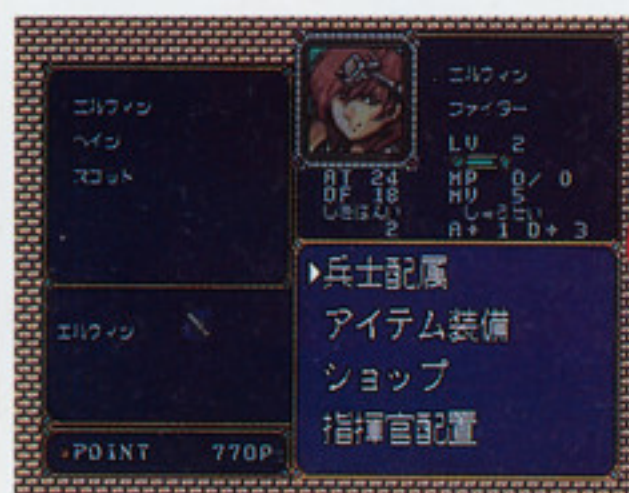
ラングリッサーII

何でも買えるショップ

いずれかのシナリオ（どこでもいい）を始めたら、いったん兵士配属画面まで進めよう。

そしてカーソルを動かす前に、ボタンを「A、B、A、B、上、下、左、右、スタートボタン、B」の順に押す。後は普通にショップに入ってから「買う」を選択してみよう。

すると、本来なら特定のシナリオでしか入手できない武器や、メサイヤンソードなどの隠しアイテムなど、召喚魔法用のアイテム以外なら何でも買えるようになっているぞ。

（愛知県・坂上泰悟・17歳）

この画面になったら、兵士配属をする前にコマンド入力。それからショップへ入る。

すると、召喚魔法用アイテム以外は何でも買える。でも、強力なものは金額も高いぞ。

裏技大募集！

●BEメガ裏技リーグでは、メガドライブ、MEGA-CD、ゲームギア関連の裏技を募集しています。ハガキの裏（封書も可）に、ゲーム名と発見した裏技の内容、ほしいソフト名をわかりやすく書いて、下記まで送ってください。同じ裏技が多数送られてきた場合には、早く届いて解説のすぐれているハガキを優先させていただきます。採用者には、そのランクによって以下の謝礼を進呈いたします。

あてさき

〒103 東京都中央区日本橋浜町
3-42-3 ソフトバンク(株)
「BEEP! メガドライブ」編集部
BEメガ裏技リーグ係まで

ランク	謝礼
大リーガー	メガドラソフト2本&図書券5,000円分
1 軍	メガドラソフト1本&図書券3,000円分
2 軍	BEメガ編集部特製テレカ&図書券2,000円分
補 欠	BEメガ編集部特製テレカ&図書券1,000円分
草野球	BEメガ編集部特製テレカ

※ゲームギアソフトをご希望の方は、メガドラソフト1本につきGGソフト2本相当とさせていただきます。

"BEEP! GAMEGEAR" FOR PORTABLE VIDEO GAME PLAYERS

<SPECIFICATIONS>
MODEL No. : HGG-3210 (GAMEGEAR)
CPU : Z80A (3.58MHz)
WORK RAM : 8KB/VIDEO RAM : 16KB
3.2"BACKLIT LCD COLOR DISPLAY

BEEP! Game Gear

DECEMBER, 8TH, 1994

前号で「詳細は来月」とふっておきながら、いつものGGライターが米国へ亡命した。そのおかげで、私がまた代打ちをする羽目になった。ホエホエホエホエ〜。（BY助っ人ライターK）

餓狼伝説SPECIAL／サムライスピリッツ／テレビアニメ スラムダンク／魔法騎士レイアース
ソニック&テイルス2／イチダントアールGG／魔導物語Ⅲ〜究極女王様〜／ぷよぷよ通

サムライスピリッツ 完成度100%

●タカラ／12月9日発売／4,800円／ACT／4M／2人通信対戦あり

尋常ならざる剣士がいざ尋常に10番勝負

SNKの人気格闘ゲーム移植で知られるタカラが、なんとGGまでも制覇してしまった。もとのゲームの内容を、ほとんど損なうことなく再現しているのにはビックリするぞ。コレでGGユーザーになる人が続出するかも！

選べる剣士はこれだけいる。削除されたのはタムタム、王虎、アースクェイクのみ。まずまずのデキだよね。

なんと勝ち台詞などのグラフィックもある！ さすがに比率は小さいけど、やるってことに大きな意義があるのだ。

鍔迫りあい

操作は斬るボタン、蹴るボタン、そしてボタン同時押しで大斬りだ。さすがに無音声だが、うれしいことに必殺技はいっさい削除なし！

プチ 天草四郎時貞アワー

残念ながら演武（ボーナスステージ）はないけれど、強烈な個性の天草デモはほとんどある。

最終面は、封印が解ける前と後でちゃんと背景が変わる。はっきり言ってよくやりますわ。

餓狼伝説 SPECIAL 完成度100%

●タカラ／11月25日発売／4,800円／ACT／4M／2人通信対戦あり

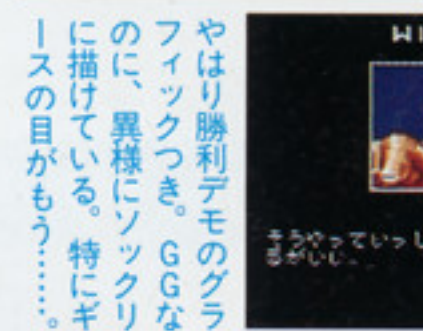
メガドラに先んじてSPECIALが！

左の「サムライ」と同様、こちらもSNKのあのゲームの移植版。なんとメガドラよりも先に出てしまうのだ！

こちらはライン移動と一部のキャラクターや通常技、そして音声以外はほとんど作り込まれているぞ。

テリー、アンディ、東、ギース、舞、タン、ビリー、ダック、そしてリョウ。これがGG版の全メンバーだ。

やはり勝利デモのグラフィックつき。GGなのに、異様にソックリに描けている。特にギースの目がもう……。

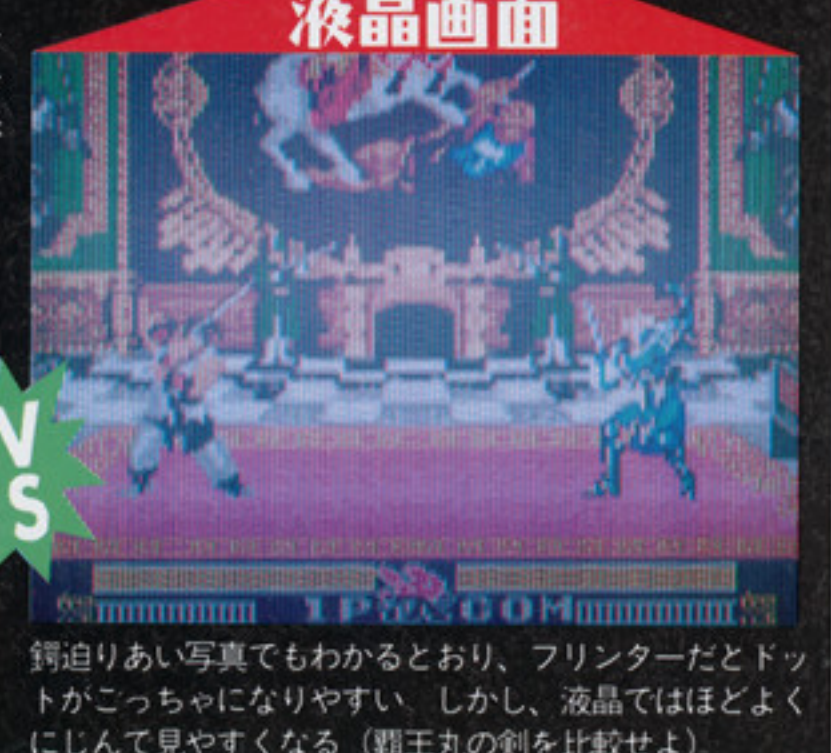
GG版は、攻撃に強弱がないものの、けっこう玄人好みの技が取捨選択されている。もちろん必殺技のほうは、こちらも削除なし。

体力が赤くなったら超必殺技タ〜イム！

←体力が減ってゲージが赤くなったら超必殺技だ。コマンドが簡単になってて出しやすい。

ギースのカッコいいライジングストームもこのとおり。GGでよくもここまで！

知られざるGGコラム 本誌の写真と液晶画面ではこんなにも雰囲気が違う！

最近のGGソフトは液晶で見ることを前提としたドット配置なので、プリンター出力（ゲーム誌の写真）では本来の雰囲気とは異なることが多い。そこで、参考までに両者を比較してみた。

ビデオプリンター VS **液晶画面**

鍔迫りあい写真でもわかるとおり、プリンターだとドットがごっちゃになりやすい。しかし、液晶ではほどよくにじんで見やすくなる（覇王丸の剣を比較せよ）。

テレビアニメ スラムダンク 完成度?%

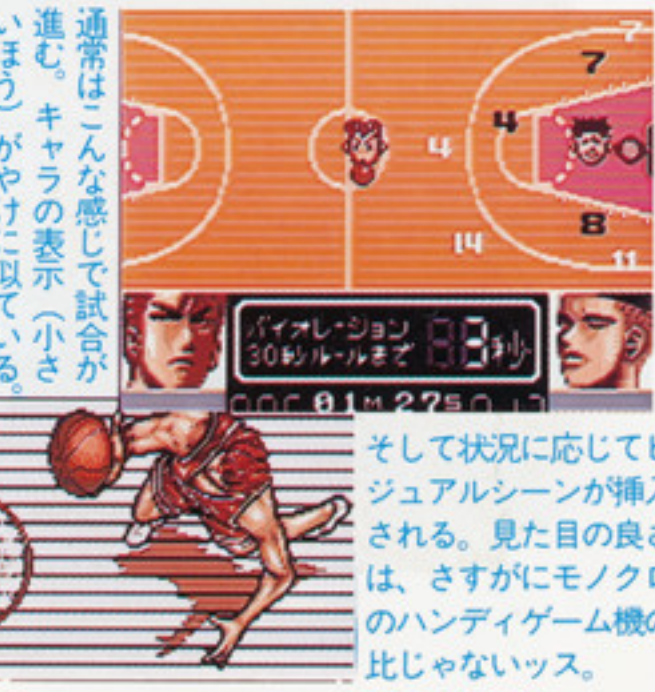
●バンダイ／発売日未定／価格未定／SPT+SLG／4M

バンダイGG参入第1弾！

現在も『週刊少年ジャンプ』で連載中の「スラムダンク」が、コマンド選択タイプのスポゲーとし登場する。

ちなみにこのゲームでGG市場に参入となるバンダイは、これからも「セーラームーンS」などのキャラクターものを発売していく予定とのこと。ますますGGが幅広い年齢層に支持されそうだね。

通常はこんな感じで試合が進む。キャラの表示（小さいほう）がやけに似ている。

そして状況に応じてビジュアルシーンが挿入される。見た目の良さは、さすがにモノクロのハンディゲーム機の比じゃないッス。

魔法騎士(マジックナイト)レイアース 完成度100%

●セガ／12月発売予定／4,800円／RPG／4M+B

ゲームギア版「レイアース」はオリジナルのストーリーだよ

講談社の『なかよし』誌上やTVアニメなどで人気の「レイアース」が、セガサターンのみならずGGでも出ます。ゲーム中のストーリーは、ヒロインの3人が異世界のセフィーロにたどりついた直後という設定で、オリジナルの展開が待っているぞ。難易度は全体的にやさしい作りだから、主力ターゲットの女の子にもうってつけだね。

キャラクターデザインは、GG画面でも見やすい2頭身で統一してある。ちょっとしたデモ画面もいろいろ出るのだ。

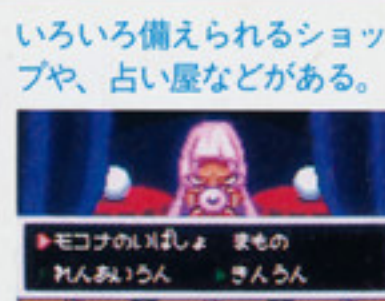
始めに出会うクレフは、ストーリーが進んだ後も、いろいろ助けてくれる親切なキャラだ。何かあったらここへ来てみよう。

スロットバトルシステムで戦っちゃえ

戦闘シーンは、スロットで止まったキャラに行動させるシステム。

↓運が良ければラッキーカードが出て、体力回復などのうれしいイベントが起きることもある。

↑スロットは方向ボタンで速度が変えられる。これが速いと、攻撃力も比例して上がる。

見やすい移動画面。ここはセフィーロの村だ。

いろいろ備えられるショップや、占い屋などがある。

大切な通信機を奪ったフェリオをやっつけろ！

ソニック&テイルス2 完成度100%

●セガ／11月11日発売／3,800円／ACT／4M

ナックルズもおじゃまします

メガドライブやメガCDのシリーズに負けるなと言わんばかりに、またまた出ました。今回の「2」は、新キャラクターのナックルズもストーリーに絡んできて、ますます円熟味を増してますぞ。そして、他にも謎の新キャラクターがいるという噂も……。

今回もかわいさ大爆発のテイルス。う〜ん、いいねェ。

手ごわそうな敵との一騎討ち。頼みの綱は回転アタック！

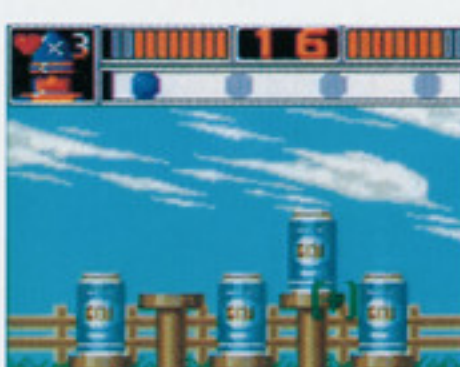
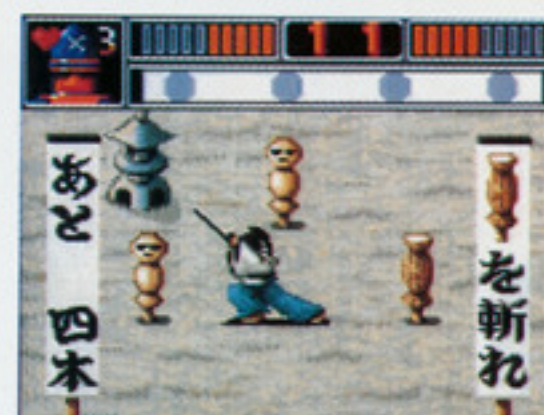
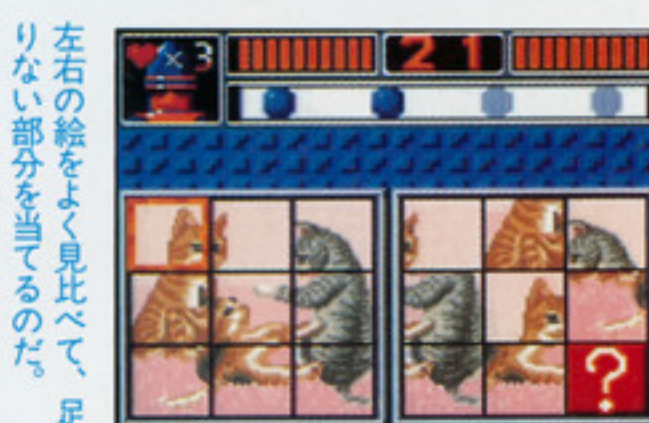
最初にソニックかテイルスを選んでスタート。テイルスは自力で飛べるから初心者に最適。ソニック一筋の人もどうぞ。

イチダントア〜ルGG 完成度100%

●セガ／11月25日発売／3,800円／ETC／4M

HANDY RATE100%級だ！

このGG版「イチダントア〜ル」はMD版よりチョッピリ少ないけど、全12種類のゲームが楽しめるぞ。しかもその中には、GG版だけのオリジナルゲームもあるってんだから、見逃せないよね。要チェック！

これはモグラ叩きの要領でワラ人形を斬る。

これがGGオリジナルのゲームの一つ。自動照準に合わせて、一定の順番に空き缶を撃てばクリア。

左右の絵をよく見比べて、足りない部分を当てるのだ。

魔導物語III 〜究極女王様〜 完成度100%

●セガ／11月25日発売／5,500円／RPG／4M+B

今度のアルルは何歳だ？

とうとう3作目となったこのシリーズだが、今度のはこれまでとかなり違うお楽しみ要素がいっぱいだ。カーバンクル関係のイベントや、意表をつく展開の数々には、IとIIで慣れているユーザーさえも度胆(どぎも)を抜かれるはず！

耳がしおたれているカーバンクルは何を意味するのか？

ちなみに音声は前作までとは雰囲気が変わったぞ。

メインとなる舞台はミノタウロスの塔内。カエルたちが棲んでいて、何かと関わりあいになる。

ぷよぷよ通(ツー) 完成度100%

●コンパイル／12月16日発売／3,800円／PUZ／4M／2人通信対戦あり

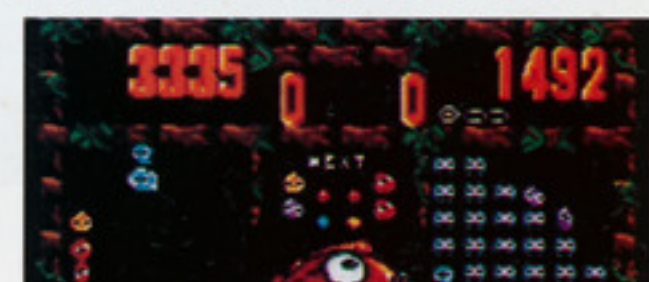
なあ〜んとプレイヤー2人+コンピューター2人の4Pが！

メガドラで出るとなれば、当然GGでもお目見えってことで、この「ぷよぷよ通」も出ます。内容はほぼ同じだけど、なんとGG版はコンピュータ2人+プレイヤー2人での4人対戦ができるらしいぞ！

まだ完全版ではないので、細かい部分は次回で触れよう。待っていてくれ。

今宵も虚空に悲しきおじゃまぷよが降る

登場するキャラクターも、内容もほとんどもとと同じ。ゲーム部分も前作よりかなり向上しているのがうれしい。

PIONEER LaserActive™

MEGA LD LIBRARY
メガLDライブラリー

1994 12

「ロードブラスター」、そして「タイムギャル」は、往年のゲームファンにはうれしいラインナップだろう。このタイプのソフトはレーザーアクティブが最も得意とするだけに、今後も期待が持てる。

ロードブラスター

アクション／パイオニア／1月発売予定／価格未定

あの名作が完全な形でお茶の間に!!

「ロードブラスター」は、８年前に登場したアーケード用LDゲーム。車の運転席からの視点と息もつかせぬ展開によって生み出されるスピード感が、単なる〝反射神経＆覚えゲーム〟以上の興奮を生んだ名作だ。以前、メガCD用ソフトとして他のメーカーから移植されたこともあるが、LDゲームならではのアニメーション画質を保つことは不可能だった。しかしレーザーアクティブなら、映像がウリのこのテのゲームの魅力を損なうことなく再現できる。メンテナンス面やアクセススピードなど、レーザーディスク再生装置自体のハード的な進歩を考えれば、今回の移植は〝完全移植〟以上の意味あいを持っていると言えるだろう。当時故障におびえながらゲームセンターでやり込んだ人も、単に「マッドマックス」のようなド派手なカーチェイスを体験してみたい人も、これを機会に手にとってみてはいかがだろう。

左右方向の入力、ブレーキやターボエンジンは画面下に表示される。複合入力を必要とする場面もある。

新婚旅行を邪魔し、妻を殺した憎い暴走族には復讐せんとな。

無茶な地形や攻撃が次々と展開するが、冷静に対処していこう。

ドン・キホーテ

ロールプレイング／プルミエ・インターナショナル／11月下旬発売予定／9,800円

まだまだ若いもんにぁ負けん!

アニメーションがRPG要素を取り込んだのか、はたまたゲームがドット絵以外の表現手段を獲得したのか……。「ドン・キホーテ」は、紋切り型のジャンル分けをするのが難しい、一風変わった肌触りのソフトだ。アニメーションの主人公であるドン・キホーテの〝体験〟をプレイヤーが疑似的に体験できるということは、感情移入という言葉だけでは説明できない新たな観賞法を、我々に提供することになるかもしれない。

夜の闇の中に浮かぶ戦火……悪の手によって今、トラボバーナという国が滅びようとしている。王女ドルシネーアは「幾千の星の流れる夜、太陽の昇る方向の彼方から勇者がやってくる」と予言する。さて、キミ（ドン・キホーテ）はその勇者になれるだろうか？

バック・トゥ・ザ・江戸

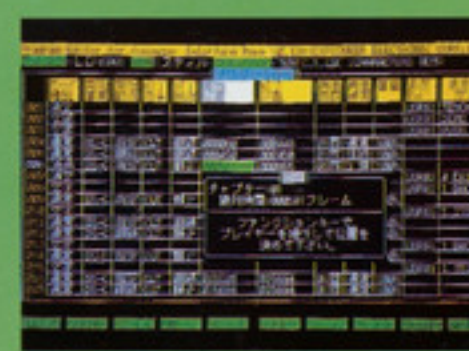
クイズ／TBS／11月25日／9,800円

〝江戸で遊んで、江戸を知る〟ソフトが、ついに発売される。とりあえず松本零士の描き起こしイラストは一度は見てみたい!?

コンピュータインターフェースパック

このパック（14,800円／12月発売）でパソコンと接続し、プログラムを組めば(簡単)、LDやCDの再生コントロールが可能だ。

※「ロードブラスター」の画面は開発中のものです。

PIONEER®

魔界と化した洋館で大冒険！
レーザーアクティブだからできる、
白熱のゴースト・ハンティング。

GHOST RUSH!

ドキドキが、続々！

訪れるたびに
間取りが変わる
魔界のダンジョン！

洋館の
トラップには
十分ご注意を！

良きアドバイザー、
ハンターズショップ
タリスマンの親爺！

ワクワクが、続々！

ゆかいな
ゴースト達が、
大暴れ！

弱気になった
ゴーストを
豪快に捕まえる
爽快感！

カイカンが、続々！

ゴーストガンで
弱らせて、
ボタン連打で
捕まえろ！

リアルな映像のコミカルホラー・アドベンチャー・ゲーム。

GHOST RUSH!（ゴースト・ラッシュ）

9,800円（税抜）REASJ 1018/発売元・販売元：パイオニア㈱/
©PIONEER ELECTRONIC CORP.1994/©Den'no Shokai 1994

［ストーリー］高名な心霊研究家カース博士が住んでいた町外れの洋館には、いつしか数知れぬゴーストが棲みつき、ついには魔界のダンジョンに。やがて、ゴーストに賞金を掛ける者まで現れて、各地から腕自慢のゴーストハンターが続々と集まってきた。さあ、あなたの出番。勇気と知恵を振り絞り、トップハンターの栄誉をめざして、ゴーストハンティングに出発だ。

多彩なソフトが存分に楽しめる。レーザーアクティブは、マルチメディア上級生。

あなたの私生活を、これでもかこれでもかと、楽しくするために。レーザーアクティブ対応プレーヤーCLD-A100は、各コントロールパックとの組み合わせで、レーザーアクティブも、レーザーディスクも、CDも、カラオケも、メガドライブも、PCエンジンも。そのすべてをこの1台でお楽しみいただけます。

レーザーアクティブ対応
CLDプレーヤー
CLD-A100
リモコン付属
標準価格89,800円（税別）
PAC-S1、PAC-N1いずれかとの組み合わせ標準価格128,800円（税別）

レーザーアクティブ
MEGA-LDパック
PAC-S1
コントロールパッド付属
標準価格39,000円（税別）
CLD-A100との
接続で
再生可能なソフト

レーザーアクティブ
LD-ROM²パック
PAC-N1
コントロールパッド付属
標準価格39,000円（税別）
CLD-A100との
接続で
再生可能なソフト

この世の未体験と遊ぶメディア

LaserActive™

PIONEER AIR
未体験しかつくらない

この世の未体験は、カタログ請求から始まる。

パイオニアレーザーアクティブについて、もっと詳しく知りたい方は、ハガキに製品名（CLD-A100）・住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記のうえ、〒152 東京都目黒郵便局私書箱27号 パイオニアカタログセンター：BEEP！メガドライブLA-11係へ。

● マーク付きの製品は、パイオニアの統一システムリモコン対応です。● LaserActive レーザーアクティブはパイオニアの商標です。

時代は、レーザーディスク。
このマークは、レーザーディスクの統一マークです。

●CXはCBSの商標です。●パイオニアショールームへどうぞ。☞東京・目黒権之助坂「JR目黒駅」下車すぐです。

パイオニア株式会社

ダンク・ドリーム
C 1994 DATA EAST CORP.
発売日未定　価格未定　容量未定
ゲーセンでは好評稼働中

「ビューポイント」で楽しい時を過ごす。この時間のために従来の本体は手放せないぜ。

HYPER GAME MACHINE
OH! NEO GEO Vol.28

MAX 330MEGA PRO-GEAR SPEC ADVANCED ENTERTAIMENT SYSTEM CPU 68000(12MHz) /Z80A(4MHz)

WORK RAM 68000(64KBYTE) /Z80(2KBYTE) MEMORY CARD RAM 2K BYTES USED LITHIUM BATTERY

天高く馬肥ゆる秋にダンクな夢を！

先頃行なわれたAMショーでは、サードパーティーが続々と新作を発表していた。念願だった1月1本の夢はもう実現間近だ。未来は果てしなく明るい……でしょ。

その明るい未来に一際輝く一番星が、荻窪の暴れん坊将軍データイースト。独特のスメルを感じさせる新作「ダンク・ドリーム」を送り出してきた。コイツがイカス。

今回のお題は巷で話題のストリートバスケをゲームにしたものだ。バスケの醍醐味であるダンクシュートに注目し、いかに華麗なダンクを決めるかが楽しさの1つになっている。芸達者なテクニックがボタンとレバーの組み合わせで簡単に出せるため、発見してすぐに遊べること間違いナシ。常時流れるラップサウンドも必聴ものだ。

10カ国から世界の頂点を決める

世界各地から個性的なヤツらが集まっているこのゲーム。個性の区別は、ダンクシュートの決まり具合、3ポイントシュートの決まり具合、素早さ、ガード能力など4つのパラメータから判断される。1にも2にもダンクシュートをバキバキ決めたいのなら、アメリカを選ぶがよい。

シュートだ

カットだ！
シュートされたらAボタンでブロックを、パスならBボタンでパスカットをするべし。

シュートは選手の位置と操作により、いろいろ種類がある。どれが効果的かは状況次第だな。

豊富なアクションでキミのハートを釘づけ
奪い合え！

相手がボールを持っている時は、Bボタンでスティールしてしまおう。

大きな人々が飛ぶ飛ぶ飛ぶ！

1人で

2人で

鳩も

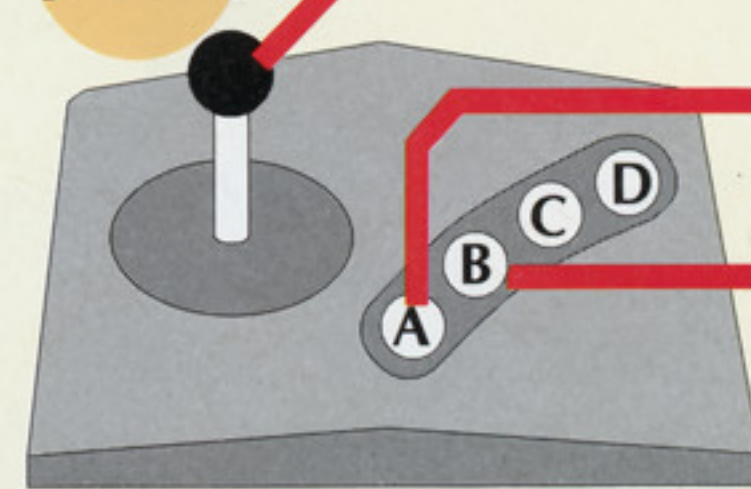
うぉりゃ〜！

ひえぇぇぇぇ〜

スーパーダンクショットがあなたにも決められる！

ゲージが満タンになったらAボタンを押すだけ！

シュートが決まると画面下のスーパーショットメーターにエネルギーが充電される。このメーターが満タンになってスパークした時シュートを放て。すると……すげえぜ。

HOW TO OPERATE

8方向レバー　選手を移動させる。レバーで移動できるのはカーソルの表示された選手だけ。カーソルから目を離すな。

Aボタン　オフェンスの時はシュートやダンクを行う。ディフェンスの時はジャンプやシュートブロックをする。

Bボタン　オフェンス時はパスを出す。ディフェンス時はパスカットやスティールを行う。このボタンが一番重要かも。

Cボタン
Dボタン　使わぬ

NEO・GEOを語るならコイツを遊べ

サミー工業開発の斜めスクロールシューティング。武器は通常弾と波動砲を使い分け、ストックがあれば3種類のボムも使える。疑似3Dの敵キャラクターの美しさは思わず見とれてしまうが、その攻撃は情け無用。難易度は尋常ではない。自機の遅さを克服すれば最高に楽しい。

ビューポイント　25,000円
'92年12月11日発売　容量74メガ

BEメガ読者プレゼント　1994年12月号

●応募方法

必ず今月号のアンケートハガキを使用し、50円切手を貼って送ってください。表側に希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はソフト名）を書き、84ページを参考にアンケートに必ず答えてください。またお名前、生年月日、住所、電話番号をもれなく記入してください。必要事項の記入が不十分なものは無効になります。

今月号の締め切りは、12月7日（当日消印有効）です。当選者の発表は、1月号の誌上で行います。

※製品の都合上、発送に時間がかかることがあります。

※誌面で発表後、1カ月以上たっても商品が届かない場合は、編集部までご連絡ください。

（TEL　03-5642-8185）

1 お好みセガサターンソフト　10名

2 お好みメガドライブソフト　20名

抽選でお好みのソフトをプレゼントします。対象となるソフトは、1994年12月7日までに発売されたセガサターン、あるいはメガドライブ、メガCDソフトに限ります。その中から希望ソフト名をアンケートハガキに書いてください。上記に該当しない商品名を記入の場合は無効になります。※なお、ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望ソフトをうかがいます。ご了承ください。

3「ソニック」ウオレット　5名

提供：BEEP!メガドライブ編集部

ジョイポリスなどでしか手に入らないセガ・オリジナル。サターンにも移植されるとうれしいんだけどなぁ。

4「ラングリッサーⅡ」ゲームガイドブック　5名

提供：メディアミックス

手ごたえ十分の本格SLG。どう指揮したらいいのかわからなくなってしまった人、お助けしましょう。

5「VAMPIRE」オリジナル下敷き　5名

非売品／提供：カプコン

相変わらずサターンへの移植希望が高い「VAMPIRE」。果たしてカプコンの参入第1弾は何なのだろう？

6 テレビアニメット「サムライスピリッツ」ポスター　5名

非売品／提供：SNK

メガドラ、メガCD、そしてGGにまで登場するサムスピ。好みのハードで存分にプレイだ！

INFORMATION

'94年末、32ビット次世代ゲームマシンが出そろい、いよいよゲーム・シーンもNEXT LEVELに突入。こうした激動する状況の中、BEメガスタッフによる「セガサターンマガジン」が11月21日に発売されるのは、先月お伝えしたとおりです。それではBEメガは、どうなる？　というお便りもたくさんいただきました。結論をお知らせします。長らく読者のみなさんに親しんでいただいたBEEP！メガドライブは、来月号を最後に来年1月、セガサターンマガジンと合体し、新しく生まれ変わります。ただしメガドライブの雑誌がなくなるのではなく、BEメガも新しい時代に会わせてリニューアルし、NEXT LEVELへと成長していくと思っていただければ幸いです。もちろん、メガドライブ関連の情報も引き続き掲載していきます。今まで以上にパワフルにセガ関連情報をサポートしていきます。ご期待ください！

次号は、12月8日（水）発売です。

質問テレフォン

03・5642・8185

月曜日〜金曜日の午後4時〜6時

※本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒントや裏技などにはお答えできません。

BEメガ編集部ではゲーム及び一般関連記事のライター、編集雑用アシスタントを随時募集しています。

［資格］●ライター希望者：東京近郊在住で、ある程度文章力のある18歳以上の方。

●編集雑用希望者：体力に自信のある方。

［応募要項］ゲームに関する感想や批評（テーマは自由）を400字以内にまとめて、履歴書を同封の上郵送してください。採用の場合編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

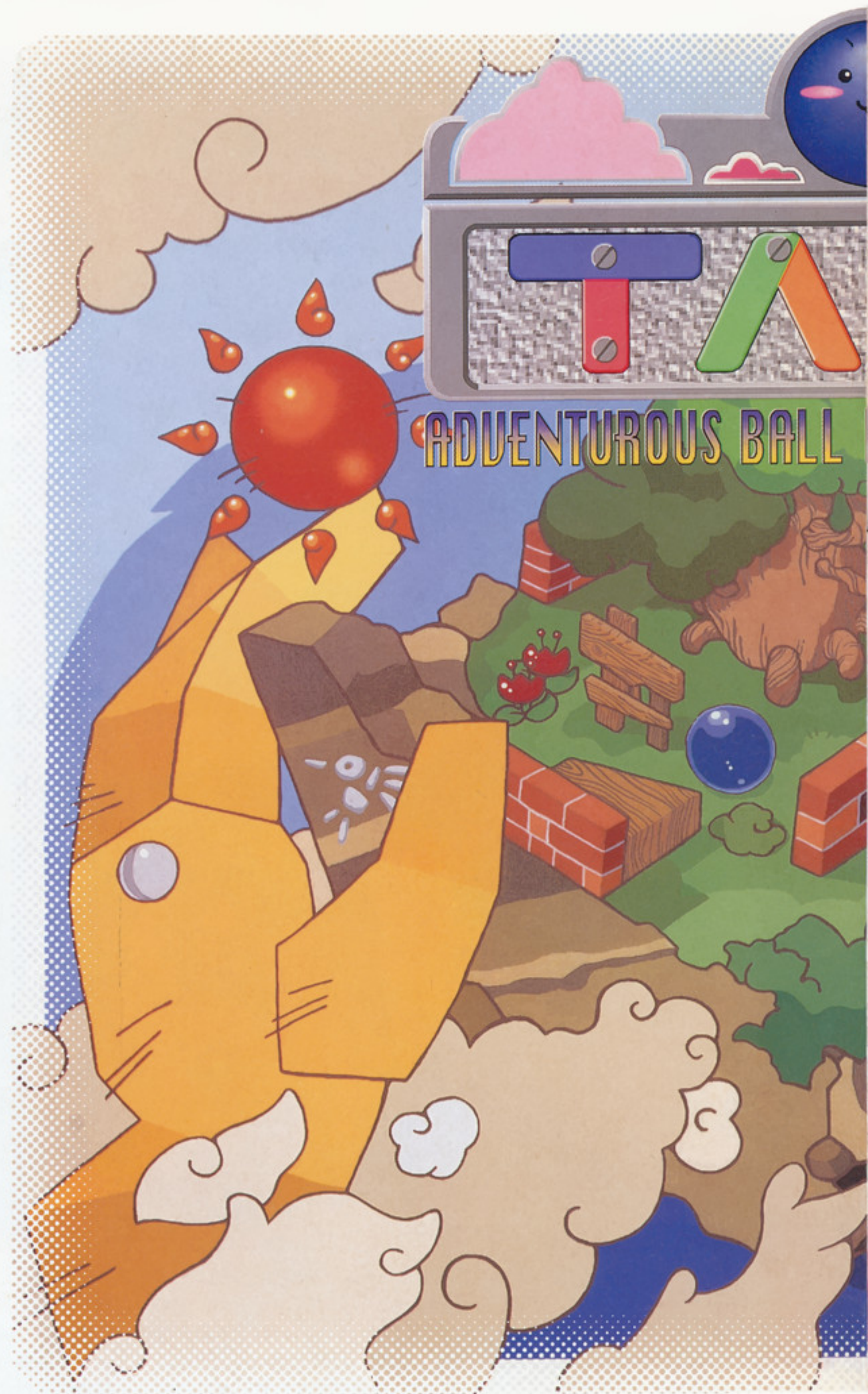
STAFF

●編集長
近藤　裕
●編集スタッフ
西村　亨
石坂英作
窪田　剛

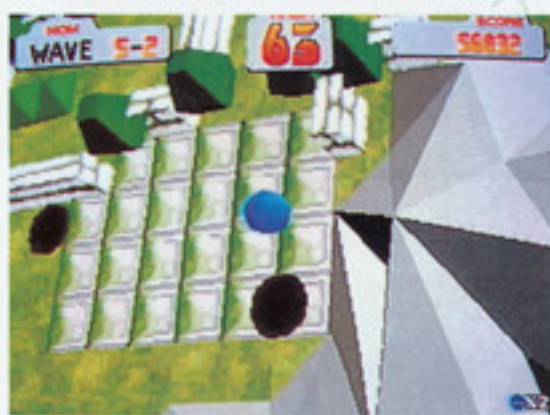
田中　茂
遠藤ひろき
（メディアミックス）
吉野佳昭
鈴木　剛
吉岡聖乃
（MUSE HOUSE）
藤森英明
鈴木一弘
野安幸男
稲元徹也
（ターニングポインツ）
Special Thanks
GAME FAN（U.S.A）
MEGA FORCE（France）
GAME CHAMP（Korea）
●編集アシスタント
長　ちのり
猪苗代憲
児玉賢一
●編集協力
佐々木功一
折原光治
青山ようこ
梶原　智
小林　仁
戸塚井一
櫛田理子
渋谷洋一
作山哲広
永田洋子
松島賢司
●レイアウト
渡辺　縁
村田雅英
星　涼二
Have a Nice Day
黒川修二
小野田由美
深田眞理子
中沢　学
吉田正人
藤田　正（プロスペック）
塩住太郎
●フォトグラフ
鬼頭栄次
大屋哲男
●イラスト
八重樫彩蔵
湯川安芸子
中元正敏
●校正
アレフ
●印刷
大日本印刷株式会社

TENGEN
1988-1994

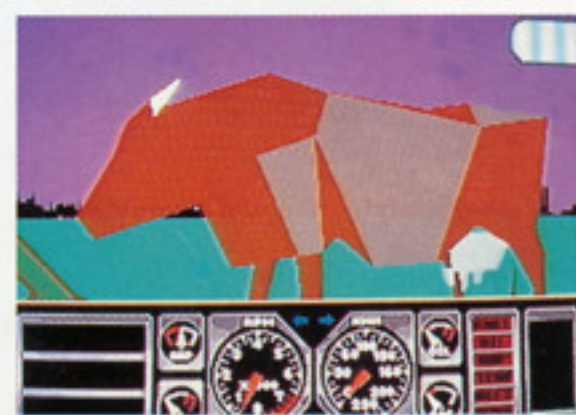
ADVENTUROUS BALL

メーカー名を隠したテストで90%以上の消費者の方が、ゲーム内容、面白さ、新鮮さ等の理由から『TAMA』は「テンゲンのゲームである」とのお答をいただきました。

タイムワーナーインタラクティブ名作劇場

今月の一枚

TAMA たま

「たま」の世界には、たくさんのトラップがあります。今週はその中の代表的なトラップのひとつ『穴』をご紹介いたします。『穴』には、写真のようにまるい形状のものはもちろん、移動するものや変形するものがあります。ただ地味で黒い存在ではないのでした。ああ、すばらしきかな、『穴』。

セガサターン版・本体と同時発売予定 予価5,800円(税別)
プレイステーション版・94年12月発売予定 予価5,800円(税別)

Race Drivin'

社名が変わりました

今後とも、ご愛顧のほどよろしくお願いいたします。

WELCOME TO THE NEXT LEVEL

MD

敵キャラー挙に32人！
対戦モードも大熱戦だ！！

ぷよぷよ通

お馴染みのナスグレイブ、すけとうだらたちに強力な助っ人があらわれた。
登場する敵キャラが、何と32人に倍増。
しかも、サウンドデータを大幅に補強しガンガンしゃべりまくるのだ。
「対戦モード」にはハンディキャップ設定やBigおじゃまぷよなど、白熱したぷよぷよバトルを演出する数々の新趣向も満載。
再び「ぷよぷよブーム」が日本全土を席巻するゾー。

メガドライブ専用
パズルゲーム
12月2日発売予定
6,800円
©1994 COMPILE

乱入！

ゲームギアからも発売！
ぷよぷよ通
12月16日 発売予定
3,800円 ㈱コンパイル
GAME GEAR ゲームギア

16 BIT
高性能マシン
MEGA DRIVE 2 メガドライブ2

メガドライブ用
アップグレード
ブースター
12月3日
発売予定
16,800円
メガドライブに装着するだけで32BITマシンに変身！
SUPER 32X

SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス

 〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター フリーダイヤル 0120-012235 受付/月～金曜日：10時～17時（祝祭日除く）

※表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

BEEP! メガドライブ
1994 DECEMBER 12月号
1994年12月1日発行（毎月1回1日発行）第10巻12号通巻120号
発行人・橋本五郎 編集人・稲葉俊夫
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋浜町 3-42-3
電話 営業03-5642-8100 編集03-5642-8125
定価540円（本体524円）

Printed in Japan
T1017659120545
雑誌17659-12